XENIA EDIZIONI

OTTOBRE 1992 - Anno VII Numero 71 - Lire 4.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

SPAZIO NINTENDO

Kabuki, Whacky Race, Turrican, Hudson's Adventure Island, Isolated Warrior, Mercenary Force, Dr. Franken, Jordan Vs Bird.

EUROPEAN FOOTBALL CHAMP

La Domark ritorna...

SPECIALE JOYSTICK

Tra vecchi e nuovi i migliori

THE COOL CROC TWINS

Cosa vuol dire essere belli e coccodrilli

BUDOKAN

Preparate gli impacchi freddi perché stanno per farvi del male

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

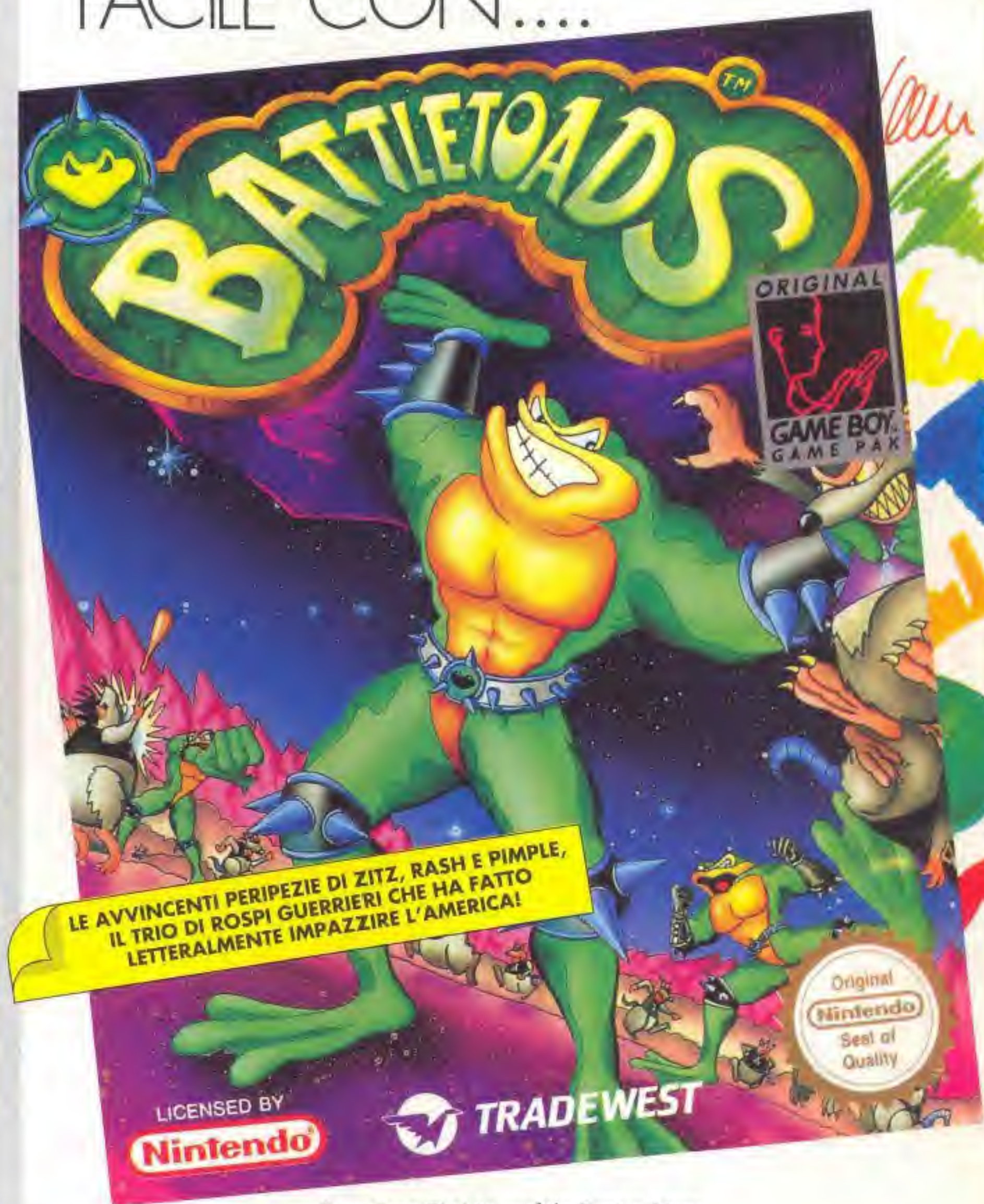
BATTLETOADS™

ORIGINAL
GAME BOY™ GAME PAK

LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE, IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!

Original Nintendo Seal of Quality

LICENSED BY Nintendo®

TRADEWEST

Attenzione Zitz! La perfida Regina Nera ha fatto prigionieri Rash e Pimple, i tuoi migliori amici. Hai molta strada da fare per raggiungerli: nelle caverne, attraverso le paludi e addirittura nella pancia del mostruoso verme gigante. E, naturalmente, alla fine dovrai sconfiggere il terribile, il furioso Trita-Rane Robo Manus! Sei sicuro di avere quello che ci vuole per essere un buon Battletoad? Lo vedremo presto, in un modo o nell'altro...

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

OGNI MESE IN EDICOLA

SOMMARIO

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Giancarlo Calzetta **Assistente alla Redazione:** Gabriele Pasquali **Redattori:** Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Eloisa, Emanuele Scichilone, Giorgio Baldaccini, James Tonn, Luca Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, William Baldaccini. **Segretaria di Redazione:** Roberta Zampieri **Progetto grafico e videoimpaginazione:** Studio Gandolfi. **Redazione:** Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax 66.80.44.78 **Fotolito:** European Color di Lavezzi, Milano **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.00.12.55 - Fax (02) 69001277 **Distribuzione:** ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano *Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 251 del 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%* **Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano**

OGNI MESE IN EDICOLA

EDITORIALE

E ZZAP! SI LEVA... DALLA LEVA

Magari! Magari potessi levarmi dalla Leva dice Giancarlo con aria sognante. E sì, amici, la cartolina è arrivata. Ma niente donne a seni nudi sulle spiagge italiane, e neppure vette innevate circondate da laghi freschi e blu come il cielo. No, niente di tutto questo. La cartolina che è giunta in questi giorni a Giancarlo è un invito esplicito a presentarsi a Pordenone con una bella sacca piena di effetti personali. Lì, a Pordenone, Giancarlo verrà vestito di verde militare e indosserà scarponcini belli pesanti... altro che scarpe da tennis! A dire il vero speravo proprio che non partisse, e probabilmente lo sperava anche lui, ma il Militare è una Spada di Damocle che tutti i ragazzi hanno sopra la testa, e per molti di loro è davvero un anno buttato via, per altri una bella esperienza e, per altri ancora, un modo per aggregarsi a qualcuno. Sono sicuro che Giancarlo saprà difendersi molto bene e che presto farà un sacco di amicizie, grazie soprattutto alla sua sagacia e intelligenza. Io voglio ringraziarlo pubblicamente per quello che ha fatto per Zzap!, per il tempo che ha dedicato a questa rivista (e a voi, amici lettori), e per tutte le cose più impensabili che gli sono venute in mente per arricchire la rivista. Grazie ancora, Giancarlo, non sarà facile sostituirti, noi saremo comunque qui ad aspettarti, un anno passa in fretta, soprattutto se sai che in giro per l'Italia ci sono decine di migliaia di lettori che tifano per te. Buona Leva per te e per gli amici che presto ci andranno o che ci sono in questo momento.

Stefano Gallarini

SMASH TV

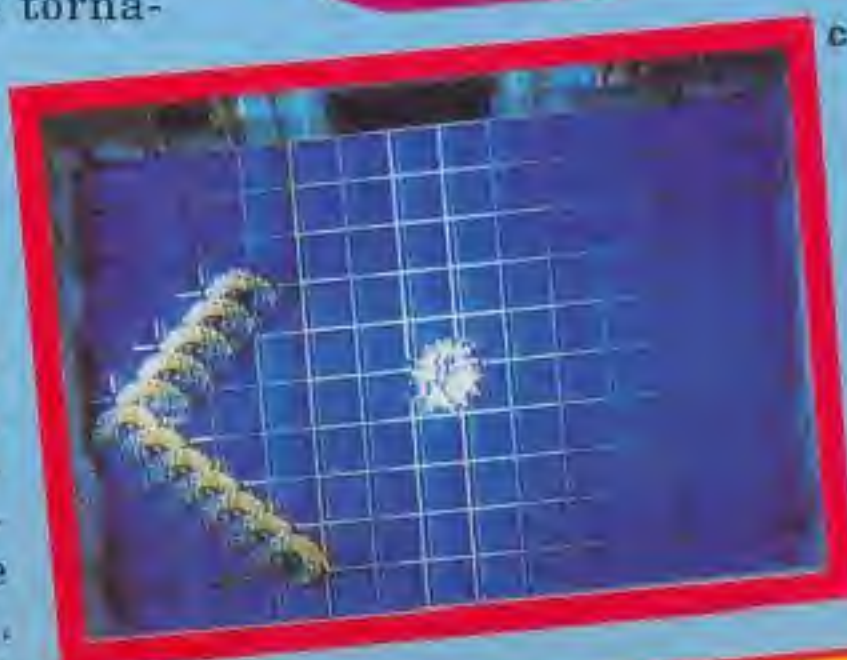
S TAITO cassetta

Ayhee! La produzione Spectrum continua e noi (guarda caso...) siamo ancora qui a fare recensioni per codesto computer. Dunque, cosa è arrivato di bello questo mese? Ahaa! Smash TV. Nonché Paperboy , ma di questi parleremo nella prossima pagina. Allora, la storiella di turno dice che in un lontano futuro ci sarà un quiz televisivo lievemente violento (l'idea, chissà perché mi ricorda un film con Swarzy...NdSH), in cui i partecipanti avranno la possibilità di portarsi a casa una marea di premi, solo se saranno tanto abili da riuscire a tornare sani e salvi, o per essere precisi è meglio puntualizzare che è sufficiente tornare con le proprie gambe (o anche con le stampelle, tanto l'importante è tornare...).

Ebbene, con Smash TV, avrete la possibilità d'entrare a far parte di quel ristretto numero di partecipanti che hanno avuto la fortuna di essere stati prescelti come concorrenti. Una volta all'interno dell'area di gioco il vostro scopo sarà solo uno, ovvero: distruzione globale. Difatti non c'è niente e nessuno da dover salvare, ma c'è solo da blastare e raccogliere, facendo ben attenzione a tutto ciò che si muove sullo schermo poiché è sicuramente qualcosa che fa male. Volete sapere cosa ne penso? Provate un po' ad immaginare dove dovete continuare a leggere?

a

b

c

a: E che ci provi a dire "Benvenuti allo SMASH TV" se ha coraggio.

b: Questo è solo il primo livello.

c: E questo è il più frequente degli avversari.

Dunque, secondo me Smash TV è un gioco discreto, e ora vi spiego perché. Tecnicamente parlando è ben realizzato, con animazioni fluide e azione "frenetica". E allora, direte voi? Be', il problema maggiore è proprio questa frenesia, che secondo me è decisamente troppa, naturalmente rapportandola a questo tipo di gioco. Altro problema è la scelta dei colori (siamo alle solite...) che rende l'azione ancora più confusionaria del normale. Per il resto è ok.

SHIN

SINCLAIR SI', MA DOVE?

Il Sinclair club presso al quale ci siamo appoggiati per la gestione dell'angolo Spectrum, e non, è (completo di indirizzo):
C.M.C. SINCLAIR CLUB
Via Rossini,18
24030 Presezzo (BG)

PRESENTAZIONE 72%

Nella norma, anche se la schermata iniziale è alquanto squallida.

GRAFICA 86%

Se non fosse stato per i colori che pregiudicano la giocabilità sarebbe stata perfetta.

SONORO 71%

Che volete che vi dica, de gustibus non disputandum est...

APPETIBILITA' 88%

Beh! Le altre versioni erano molto ben realizzate...

LONGEVITA' 71%

...ma l'incasinamento totale lo rende adatto solo ai fanatici.

GLOBALE 83%

Che dirvi, un gioco da otto più (in una scala da uno a dieci).

Doppio Ahyee, siamo giunti quindi alla seconda puntata e, come promesso nella prima, questa volta parliamo di Paperboy 2 (per Tilt ne ha già parlato JH un paio di numeri fa e quello giunto in redazione è un demo, quindi ne riparleremo più avanti, NdSH).

Scopo del gioco: lo stesso del primo, quindi niente di nuovo, ma per i meno esperti eccovi un breve riassunto delle puntate precedenti.
Voi siete un ragazzino molto bravo ad andare in bicicletta e, dopo un lungo riflettere, avete deciso di fare il "ragazzo dei giornali" per guadagnare qualche lira (dollaro, è ambientato negli States. ndJH). Quello che dovete fare è distribuire le copie dei giornali tra le varie case degli abbonati segnate all'inizio di ogni livello su una mappa. Naturalmente dovete avere una mira (per non parlare del tempismo) perfetta e centrare così le caselle della posta "al volo". A rendervi l'esistenza difficile ci saranno tutta una serie di ostacoli che viaggiano su strade, marciapiedi e vialetti sperduti, primi fra tutti quegli stramaledettissimi camion (che mi fanno incavolare come un gatto a cui viene tirata la coda, NdSH)...

a: Come avrà fatto a staccarsi da terra con tutto quel carico?

b: Beccati 'sto giornalazzo in faccia, demone dei miei stivali.

c: Olé, una bella mano di giallo a questa casetta non ci sta male.

S MINDSCAPE cassetta

PAPERBOY 2

Paperboy II. Già l'originale non mi ha mai preso bene, il seguito non fa altro che allungare un po' la durata dei livelli e cerca di aggiungere un po' di varietà all'azione con la geniale trovata del piazzare le case dalla parte opposta della strada. Almeno il cambio di lato comporterà, direte voi, un minimo di cambiamento nell'azione di gioco. Macché, la brodaglia è sempre quella e il vostro compito non cambia di una virgola (come del resto gli avversari e gli ostacoli che incontrate). Comunque quello che mi ha lasciato più indisposto di tutto è la realizzazione tecnica. La grafica sarà anche colorata, ma quando le varie sezioni di gioco si sovrappongono in modo caotico, la giocabilità risulta piuttosto scarsa a causa del brutto controllo del personaggio e lo scroll non troppo scattoso non serve a nulla... beh, non posso trovare di meglio da dirvi se non che a me non è piaciuto.

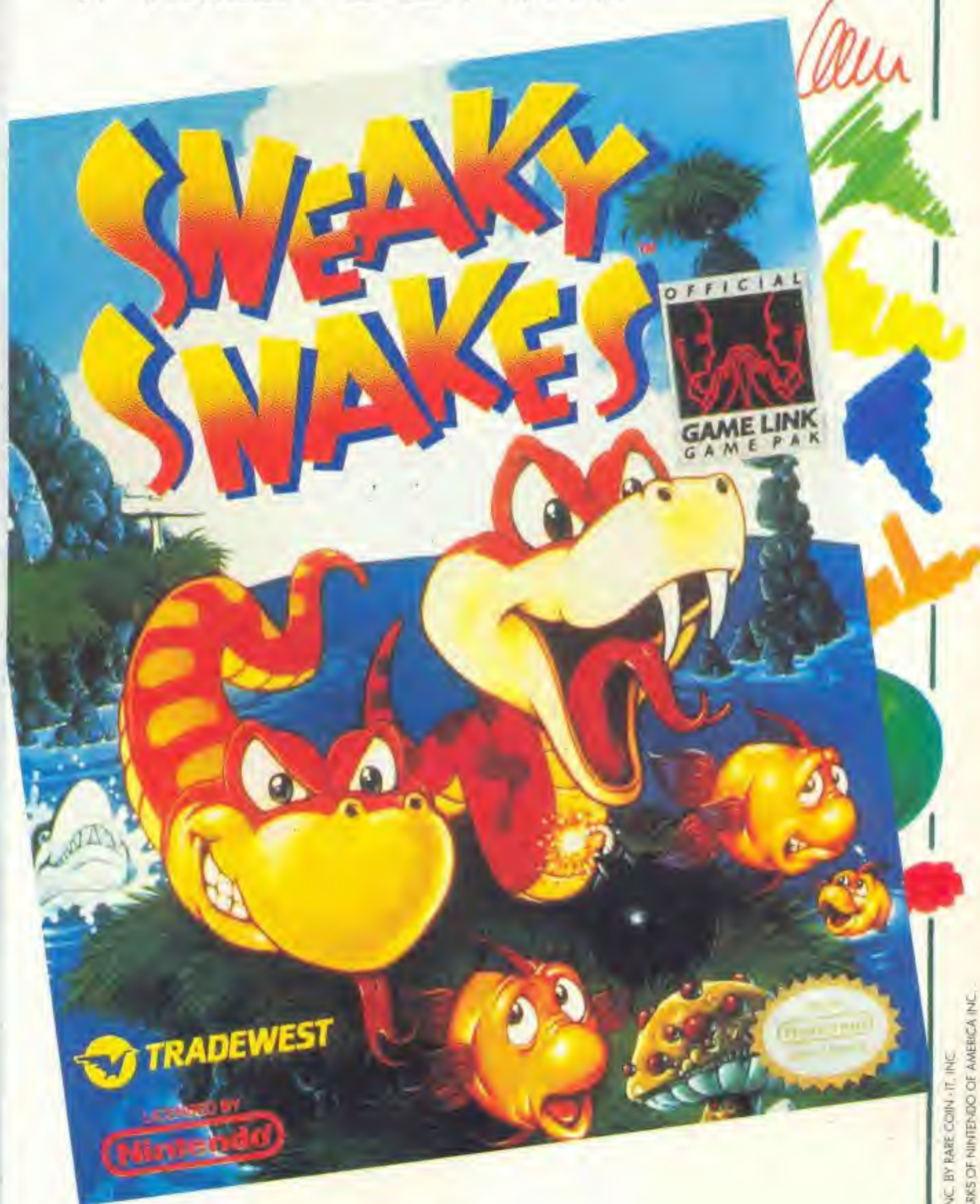
PRESENTAZIONE 71%
Le opzioni standard ci sono tutte (ridefinizione dei tasti, tastiera, joystick kempston e sinclair, ecc), la schermata introduttiva è così così...

GRAFICA 81%
Decentemente definita, colorata ma confusionaria.

SONORO 51%
Bip bop bap (bep e bup, NdElo) e niente più...

APPETIBILITA' 54%
Paperboy non mi ha mai attirato...

LONGEVITA' 59%
Scoraggiante, decisamente!

GLOBALE 57%
Squallido, in tutto e per tutto.

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

CONCORSO!!

L' OROLOGIO E' IN ARRIVO PIU' DEL MESE SCORSO

Ricordate quando sul numero scorso vi abbiamo detto che l'estrazione dei nominativi dei trecento fortunati vincitori degli orologi personalizzati di Zzap! si sarebbe tenuta il 30 settembre di quest'anno? Bene è così. Il 30 settembre 1992 si terrà l'estrazione suddetta. Avete notato il verbo al futuro utilizzato nella frase precedente? Sapete cosa vuol dire? Che anche se voi state leggendo queste righe a Ottobre iniziato, io sto ancora scrivendo in Settembre, così proprio non riuscirò a includere su questo numero il tanto (da voi) sospirato elenco. Rammarichi a parte, sono veramente fiero di voi, sono arrivate tantissime cartoline e ancor più testimonianze del favore incontrato dall'iniziativa. Chissà, magari terminato questo concorso ne potremmo iniziare un'altro...

STEFANO MONTI

64 SIMULMONDO cassetta disco

BOXING CI

Che notte, quella notte! Ero appena uscito da una discoteca di Milano quando, arrivato alla fermata del pulmann, mi resi conto che era stato indetto uno sciopero generale degli autisti; ciò voleva dire solo una cosa: farsela a piedi fino a casa, di notte e al freddo: che prospettiva allettante!!!
Non mi persi d'animo e m'incamminai verso la mia dimora, ma dopo aver percorso circa dieci chilometri (approssimativamente il 25% della strada complessiva!!!), mi accorsi di essere seguito da una decina di brutti ceffi.
Avevo paura, ero solo in mezzo al freddo e per di più la mia ragazza mi aveva mollato; mi misi a correre cercando di seminare i miei avversari, ma non ci riuscii, mi presero e mi malmenarono facendomi così tanto male che metà bastava.
Arrivate ormai le sei di mattina i dieci buzzurri si stancarono e, non avendo più forza per picchiarmi, cominciarono a insultarmi fino alle otto di mattina quando realizzarono che io non ero la persona che cercavano (un certo boxer di nome Jimmy della scuderia SEVEN FISTS).
Un simile affronto era imperdonabile, ma essendo i suddetti picchiatori un po' grossi, ho optato per vendicarmi cercando tale Jimmy (non prima comunque di essere uscito dall'ospedale!).
L'occasione propizia mi si presentò dieci giorni dopo quando mi trovai di fronte la possibilità di partecipare a un campionato internazionale di boxe. Non persi tempo e, fatte carte false (non è certo facile partecipare a un campionato di boxe quando credete che la boxe sia una medicina alle erbe svizzere!) (ma allora sei scemo! Lo sanno tutti che è un sinonimo di garage, NdSH)(è anche un'erba svizzera), mi presentai alla reception della gara e una gentile assistente mi fornì l'elenco dei partecipanti tra cui c'era anche lui, il viscido essere, l'infame boxer (mentre questo è il nome di una razza di un cane, NdSH)(la tua?)(non offendiamo i nostri migliori

a

b

c

a: Eccovi il profilo del vostro pugile; aggiungeteci un numerino di quattro cifre in fondo e sarà pronto per Sing Sing.

b: Vai col destro! Il Jab, il jab! Via dalle corde!

c: Non è che il pugile giallo stia entrando nell'iperspazio, è solo che si è mosso mentre scattavamo la foto.

d: Non vi vendicherete molto se procedete di questo passo.

e: E' inutile che cerchiate di parlarci: questo MENA!

f: La palestra in cui andate ad allenarvi.

HAMPION

d

e

amici, i cani. ndJH), la tartaruga mutante, il vitello tonnato, il fetido individuo, si insomma avete capito, era Jimmy.
L'unica cosa che ormai mi rimaneva da fare era allenarmi. Avevo una settimana di tempo per diventare come Mike Tyson (per la cronaca l'unica cosa in comune tra me e il suddetto pugile è il colore dei capelli quindi vedete un po' voi...).
Dopo aver preso gli attrezzi adatti per l'allenamento: (sacco pieno di sabbia, attrezzi vari per pesistica, un manganello portafortuna, freccette con bersaglio (per migliorare la mira), corda per saltelli rubata alla figlia del vicino (età 7 anni), sparring partner (il mio vicino che vuole recuperare la corda per saltelli della figlia), fettina di limone, paradenti, paracu..ehm volevo dire, con-

f

Altro gioco di boxe, altro problema da analizzare. Dunque, il difetto maggiore dei giochi di questo genere è la giocabilità. E' sì vero che se lo scopo della vostra vita è picchiare a sangue la gente questo è il gioco che fa per voi, ma è anche vero che la mancanza di varietà e il ripetersi della solita routine (picchia, picchia che gli fai male) rende questo tipo di simulazioni abbastanza noiose (lo stesso discorso, secondo me, valeva per Final Blow della Storm). Consigliato ai fanatici.

3D World Boxing è un gioco difficile da giudicare; la parte manageriale è realizzata decisamente bene, difatti ci sono tanti parametri che influiscono effettivamente sulla resa "in campo" del vostro pugile e la colonna sonora è una delle migliori che abbia mai ascoltato da parecchio tempo. Le schermate statiche sono realizzate anch'esse con molta cura, sebbene gli sprite siano un po' blocchettosi.
Aspettate comunque ad andare a comprare questo nuovo gioco Simulmondo perché purtroppo è presente anche qualche imperfezione: la fase arcade!
La sezione di combattimento, che dovrebbe essere la parte più curata del gioco, presenta dei difetti: quando sferrate un pugno dovrete essere necessariamente attaccati al vostro avversario, ma se non volete essere pestati a sangue dovrete tenerlo a distanza e questo, senza un po' (tanta) di pratica risulta essere difficile. Ad ogni modo mi è piaciuta molto l'idea di rendere il ring "profondo", nel senso che vi potrete muovere in qualsiasi direzione cardinale (avete presente Est, Ovest ecc.) (Nord e Sud, si ce le abbiamo presenti, NdSH)(con certa gente non si può mai sapere!).
In definitiva non mi sento né di stroncare né di promuovere questo nuovo gioco Simulmondo che avrebbe potuto facilmente aggiudicarsi una medaglia d'oro se solo la fase arcade fosse stata curata di più.

g

chiglia (penso sappiate a cosa serve...) (sì e si trova sul lato opposto della parte anatomica a cui stavi facendo riferimento, NdSH)(che bravo hai studiato!)(no, è che dopo anni e anni di errori... ndJH), guantoni costituiti da più panni Vileda usati (non avevo molti soldi a mia disposizione, ma dovevo pur vendicarmi!!!), boxer da bagno a strisce tricolori, scarpette da ballo (per favorire il gioco di gambe), e calzettoni della nonna per dare un

h

tocco di professionalità al tutto; cominciò quindi la sessione di allenamento più tragica della mia vita: non mangiavo, non bevevo, non dormivo, non andavo in bagno, ma, per 7 giorni, 24 ore al giorno, prendevo un quantità smisurata di botte sulle gengive, in pancia, in faccia, sul naso e su tutti gli altri punti del corpo.
Non migliorai di granché, ma almeno assunsi il colore di Myke Tyson (anche se più che nero tendevo all'olivastro (che siano i lividi?)).
Adesso che avete letto tutte queste scemenze passo a descrivervi il gioco vero e proprio: 3D World Boxing appartiene alla nuova serie di giochi Simulmondo che, come dice il titolo, dovrebbe sfruttare una prospettiva in 3D in modo da rendere tutta l'esperienza più interattiva.
Essendo questo gioco pubblicato dalla Simulmondo non poteva certo mancare la fase manageriale che vi permetterà, tra un'incontro e l'altro, di incrementare parametri quali: aggressività, resistenza, potenza punitiva(?!?), istinto omicida (molto alto quello di JH se non mi sbrigo a consegnarli questa recensione!) ecc.
Mi sembra superfluo ricordare che il vostro scopo sarà quello di arrivare in vetta alla classifica, che aspettate?

i

j

g: Signorina, lasci perdere le opzioni di gioco e mi fornisca qualche numero interessante; quello del suo telefono, per esempio.

h: Sempre più colorato e interattivo il logo della Simulmondo.

i: E sempre di grande effetto le presentazioni dei loro giochi.

j: Ricordatevi sempre che in allenamento chi la dura lo rompe (l'avversario).

PRESENTAZIONE 92%
C'è tutto, e per di più realizzato bene!

GRAFICA 87%
Eccellenti schermate statiche, ma sprite a volte confusionari nella fase arcade.

SONORO 84%
Ottima colonna sonora iniziale e discreti gli effetti durante gli incontri.

APPETIBILITA 82%
Attira, attira! Decisamente.

GIOCABILITA 84%
Buona, ma poteva essere migliorata l'interazione nel combattimento

GLOBALE 86%
Dedicato a tutti i fan della boxe, gli altri lo provino prima!

ENTRA IN GIOCO CON....

SEGA™
Master System™

SEGA®
MEGA DRIVE

BACK TO THE FUTURE PART III™

Prendi la macchina e torna nel 1985. Doc, più scombinato che mai, ha deciso di restarsene nel passato! Conscio di dover salvare ancora una volta l'amico inventore, Marty si catapulta nel secolo precedente e cioè nel Far West!

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

64 ELECTRONICS ARTS cass./disco

Budokan

Questo mese sono proprio sfortunato, dopo essere stato malmenato per colpa di un beota che mi assomigliava (per maggiori informazioni si guardi la recensione di 3D World Boxing) sono stato protagonista di un'altro aneddoto abbastanza singolare.

Dopo essere passato per la redazione a ritirare la solita camionata di materiale da fare per il giorno successivo (sempre che JH sia di buon umore e non abbia visto rondini in giro!) mi sono diretto alla fermata della 70 per andare a cenare (raramente infatti riesco a pranzare a casa mia!)(nota coerente. ndJH).

Come al solito il suddetto autobus tardava ad arrivare e, non sapendo cosa fare durante l'attesa, mi sono recato in pizzeria a sgranocchiare qualcosa (secondo te sgranocchiare qualcosa vuoldire mangiarti otto pizze margherite, due quattro stagioni, tre capricciose, due napoletane, un piatto di spaghetti con la nutella e buttar giù circa quattro litri di Coca Cola? NdShin) (hai dimenticato la birra e, dulcis in fundo, il bicarbonato per garantirmi un'ottima digestione!!!).

Fatto sta che, dopo aver mangiato, un gentile vecchietto giapponese mi bloccò all'uscita dicendomi: "Figliolo, questo è il tuo giolno foltunato, sei il millionesimo cliente a uscile dalla pizzelia del BUDDAINCAVOLATOCOMEUNABESTIACHENONMANGIADASEIMESIEMEZZO e il destino dice che tu sei il plescelto!".

"E cosa significa il plescelto?" dico io

"Mi vuoi plendele in gilo? Vuol dile che sei stato scelto pel paltecipale al tolneo mondiale di Budokan che si tellà tra una settimana nella ridente terra del Giappone, allola cosa lispondi?"

"Che sono occupato, mi dispiace"

"No, no, no e no; tu sei matelialmente obbligato a venile con me, semple che tu ci tiena alla tua vita..."

"In che senso?"

"Nel senso che ti faccio un mazzo così se non vieni con me!"

"Ma allora perchè mi hai chiesto cosa nè pensavo?"

"Semplice loutine, noi giapponesi onoliamo semple gli stlanieli e, anche se dobbiamo costlingeli a fale qualcosa, lo facciamo semple con gentilezza".

Finita la convel...ehm la conversazione, mi accorsi di aver perso l'ultima 70 e, tra l'latro, di aver perso Shin (non che la cosa mi dispiaccia più di tanto però...).

Dopo aver camminato per 4 ore riuscii a prendere un pulmann che mi portò a casa (infatti era ormai mattina!); dopo quattro ore di sonno (tante per uno che fa il nostro lavoro) cominciai a tirare fuori dall'armadio tutto quello che mi era rimasto della mia esperienza da karateka: la borsa con l'effige della pale-

a: Qui in basso potete vedere la rotula...

b: L'inerme vecchietto derve solo a indicarvi la strada da seguire.

c: Mo-ti-Men in azione, per vostra sfortuna.

b

c

d

buon inizio. Bisognava procurarsi un kimono e una cintura; optai per il mercato dell'usato dove recuperai tutto quello che mi serviva, dopodichè venni ricontattato dal vecchietto di cui sopra che, con una naturalezza che solo i giapponesi hanno, mi fece notare che il viaggio, il vitto e l'alloggio erano completamente a mio carico: che fortuna eh?

Appresa con gioia la notizia indossai il mio kimono-gruviera (nel senso che era pieno di buchi!) e cominciai ad allenarmi sfruttando Marco come sparring-partner, naturalmente ne presi tante perfino da lui (ho come una sensazione di deja-vu) ma non mi disperai e continuai fino alla perdita completa dei sensi.

Uscito dal coma profondo, salii sull'aereo (residuato della prima guerra mondiale!) diretto in Giappone assieme al simpatico vecchietto.

Una volta sbarcati Mo-ti-Men (questo era il nome del mio "maestro") mi accompagnò nel suo dojo (palestra) per un allenamento intensivo; non potete immaginarvi il mio stupore quando appresi che, oltre al karate, avrei dovuto imparare anche il Kendo, il Bo e l'uso dei Nuchaku.

Visto che il tempo era poco fui sottoposto a un allenamento intensivo nelle varie discipline e

Non ha la benché minima possibilità di reggere un confronto con i grandi classici del genere picchiaduro per C64, ma è comunque molto godibile. E' divertente da morire la possibilità di andare a menare qualcuno all'insegna dell'antisportività più completa e presentarsi davanti a un "povero" karateka bardato di tutto punto e facendo roteare un pesante bastone da Kendo. Per quel che riguarda la realizzazione tecnica, bisogna ammettere che all'inizio si rimane un po' delusi dalla relativa lentezza del gioco, ma poi ci si abitua riuscendo ad apprezzare in pieno il gioco e a maledire il multiload.

e

f

d: E adesso vi insegna come farsi fare del male da un bo.

e: Tutto fumo e poco arrosto.

f: Le quattro discipline in cui potete cimentarvi e la comoda uscita.

g

duto alla stregua del terzo incontro, ho potuto piacevolmente constatare che le arti marziali fanno taaaaaaaaaaaaaa aaaaanto male, soprattutto in Giappone.
La mia gioia raggiunse l'apice quando l'altoparlante esclamo a viva voce: "il signor BDM è stato giustamente eliminato per essere scappato in braccio al signor Mo-Ti-Men durante l'incontro, verrà rispedito nel suo paese occidentale; siamo lieti di confermare la perdita di questa carcassa umana che non è degno di partecipare neanche a un torneo di bocce! (io comunque avevo cercato di spiegare tutto ma nessuno mi ha ascoltato NdBDM)".
Come avrete intuito Budokan è un torneo di arti marziali, il vostro scopo sarà, dopo un duro allenamento, quello di vincere mettendo a KO tutti gli avversari.
Che aspettate? Leggetevi il commento!

presto capii che il nome Mo-Ti-Men era azzeccatissimo per un tipo del genere.
E' impossibile descrivere come menava quel tipo che, a occhio e croce, aveva almeno settant'anni, una cosa allucinante.
Finalmente l'allenamento finì ed ero pronto per affrontare il campionato.
Non vi dico che roba, centinaia di persone erano nel palazzetto a tifare per i propri campioni e io dovetti accontentarmi di un vecchiaccio beota che non faceva altro che darmi consigli del tipo: "la forza mentale è infinita, quella fisica limitata".
Ad ogni modo tutto andò decentemente e, anche se ho per-

E' tanto tempo che aspettiamo questo Budokan per 64, finalmente è arrivato ma come sarà? (è uno sporco lavoro ma qualcuno dovra pur dirvelo, quel qualcuno sono io!!!)
Partiamo col dire che Budokan è fornito sui due dischetti a doppia faccia e che ha un multiload a dir poco soporifero.
Per ciò che riguarda la grafica gli sprite sono veramente grossi ma, come c'era da aspettarsi, rispondono a volte con ritardo rendendo la giocabilità generale più bassa di quello che avrebbe potuto essere.
Il sonoro non è un granchè ma svolge bene la sua parte; una cosa che mi ha dato abbastanza fastidio è stata la quantità assurda di mosse presenti; sono veramente tante e ci vorrà un pò di tempo prima di padroneggiarle.
Un ottimo aspetto che troviamo in questo gioco è il realismo; tutte le parate e i colpi d'attacco sono effettivamente esistenti e chi come me praticato karate può constatare l'accuratezza con cui sono state realizzate.
Gli avversari sono tanti e la longevità è piuttosto alta (sempre che siate appassionati di arti marziali e riusciate a prendere la mano col sistema di controllo).
Per molti ma non per tutti.

h

g: Un incontro di Kendo ad armi pari, se non fosse che il giocatore umano di questa partita è di uno scarso che metà basterebbe.

h: Prenditi questa bella mazzata sul cranio!

i:Se la passano benino in Giappone considerato che questo è solo un centro sportivo...

i

PRESENTAZIONE 70%
Nella media ma il multiload è veramente pietoso

GRAFICA 82%
Begli sprite durante il combattimento e grafica in generale buona anche se a volte lenta

SONORO 75%
Carino!!!

APPETIBILITÀ 86%
Lo aspettavamo da tanto...

LONGEVITÀ 88%
... e se siete patiti vi acchiapperà una cifra

GLOBALE 81%
Lo ripeto, per molti ma non per tutti

TOYS
LEADER

64 U.S. GOLD cassetta

MEGA S

Un avvenimento qualsiasi, ha tre grandi fasce temporali d'influenza: il Prima, il Dopo e il Durante (lo so che è una cavolata, ma non mi veniva in mente nient'altro per iniziare questa recensione). Per quanto riguarda le Olimpiadi di Barcellona - senz'altro l'avvenimento più importante dell'anno dopo l'uscita di Street Fighter 2 per Super Famicom - il Prima è stato funestato da continui battibecchi sulla "rinata Spagna", la "tradizione delle Olimpiadi" e le solite menate che ogni quattro anni puntualmente riempiono le pagine dei settimanali più "in", il Durante è stato catalizzato dalla pessima gestione RAI degli avvenimenti, dall'arbitraggio scorretto di Italia - Spagna e dalle gare di scherma. Ora tocca al Dopo: di solito ci sono le recriminazioni (già fatto) i commenti (anche loro) e i ritardatari. Mega sports, noto anche come L'Ascesa e il Declino della Epyx, fa parte di quest'ultima categoria. Tentando di sfruttare l'hype e la frenesia delle Olimpiadi infatti la U.S. Gold se ne è uscita con una compilation dei titoli-simbolo della nota casa statunitense, ovvero Summer Games, Summer Games II, The Games - Summer Edition, Winter Games e The Games - Winter Edition. Ma andiamo a esaminarli uno per uno (e ho già scritto ben 1924 caratteri!)...

WINTER GAMES

L'ultimo grande gioco sportivo multievento della Epyx oltre a California Games E World Games prima del declino: amate la neve? Vi piace il freddo? Vi piace faticare un casino quando fa troppo freddo? Fatti vostri, noi preferiamo giocare comodamente seduti e al calduccio.

PATTINAGGIO ARTISTICO

Fantasia e coordinazione: se avete queste due doti, riuscirete ad imbastire una coreografia degna di medaglia muovendo il joystick nelle otto direzioni al momento giusto mentre la simpatica pattinatrice vaga per lo schermo.

PATTINAGGIO DI VELOCITA'

Anche qui, niente smanettamento frenetico - muovete ritmicamente a destra e a sinistra il joy e sarete a posto.

PATTINAGGIO ACROBATICO

Troppo incasinato da spiegare, ma bello.

SALTO

Una bella discesa innevata, un paio di sci e un bel voletto - questa è sintesi!

BIATHLON

La prova più interessante: smanettando ritmicamente fate avanzare il vostro sciatore, che si dovrà fermare a dei dati punti e sparare a dei bersagli che vanno assolutamente colpiti per evitare penalizzazioni.

SLITTINO

Avete mai giocato a Bobsleigh?

Il voto alto è presto spiegato: è bello, ed è il mio preferito.

GLOBALE 88%

SPORTS

SUMMER GAMES

E' nata una stella! Questo più o meno fu il grido universale all'uscita di questo vero e proprio capolavoro (almeno per i suoi tempi): composto di ben otto discipline, stupì tutti quanti con la caratterizzazione e il fascino dello stile olimpico. Era possibile selezionare la nazione d'appartenenza per ogni atleta (fino a un massimo di otto) con tanto di inno stonatissimo da ascoltare, assistere alle cerimonie di apertura e chiusura e salvare i propri record per i posteri. Le otto gare erano, o meglio, sono:

SALTO CON L'ASTA

La disciplina è abbastanza famosa per i fatti suoi: si imbraccia una simpatica asta parecchio lunga, si corre per un po' e la si pianta nel terreno (magari nel piede di qualcuno): a questo punto con un colpo di reni l'atleta si innalza di un bel po' e si scaglia felice nell'aere. Ho reso l'idea?

TUFFI

Altra disciplina intuitiva: si comanda un tizio piazzato su un trampolino, si muove un po' il joystick e voilà! Il tizio in questione è finito qualche metro più sotto in mezzo a una comoda piscina (piena!). Prima di ogni tuffo viene comunicato lo stile con il quale effettuarlo e dove verranno recapitati i resti dello sfortunato atleta che senz'altro si spezzerà qualche arto.

STAFFETTA 4x100

Strana gara di gestione della velocità: ogni atleta ha una scorta di energia, dosatela bene e vi ritroverete in testa.

100 METRI PIANI

Preparatevi a veder fondere i vostri joystick! Questi cento metri infatti ve li dovrete fare tutti smanettando, e neanche piano. Sconsigliato ai possessori di joystick fragili e costosissimi (vedere speciale, grazie).

GINNASTICA

In questa mirabolante prova, controllate una legnosissima ginnasta impegnata al famoso salto con il cavallo (o qualcosa del genere). Una bella rincorsa, salto sull'asse di legno e via! Un bel colpo con le braccia al cavallo spedisce la muliebre a roteare per aria. Più capriole si fanno, più punti si hanno.

STAFFETTA NUOTO STILE LIBERO

Questa prova ha fregato milioni di giocatori per anni e anni: NON BISOGNA SMANETTARE! Per andare più veloci, basta premere fuoco ogni volta che il braccio del nuotatore entra in acqua. Se solo foste più attenti...

100 METRI NUOTO STILE LIBERO

Come sopra, solo che vi dovete fare meno strada.

TIRO AL PIATTELLO

La gara che mi ha entusiasmato di più: avete a disposizione un proiettile per piattello, questi vengono lanciati in aria da due postazioni diverse e ogni volta che "padellate" potete mordervi le mani.

Un po' datato, ma pur sempre un classico

GLOBALE 82%

Tralasciando l'indubbia qualità (e quantità) di questa compilation, devo ammettere ormai di essere nauseato dai multievento. Ho passato tutta la mia vita appiccicato ai vari successi della Epyx, e non ne posso più. Detto questo, è indubbio che lo stesso discorso non valga per i potenziali clienti di questo prodotto che - è ovvio - è destinato a chi questi giochi non li ha, e quindi non ne può "avere abbastanza". Ed è proprio a queste persone che mi rivolgo ora: Mega Sports è un'affiatatissima compilation di titoli validi (anche se i due The Games sono un po' più fiacchi) e divertenti, e se pensate di essere in "deficit" per quanto riguarda i multievento, non fatevelo sfuggire.

GLOBALE 83%

SUMMER GAMES II

Il secondo grande successo sportivo della Epyx - virtualmente identico come impostazione, con tanto di cerimonie di apertura e chiusura, premiazioni e scelta delle nazioni. Le discipline? Sempre otto, ma più differenziate...

SALTO TRIPLO
Grande coordinazione e tempismo sono la chiave per il successo in questa disciplina. Muovendo il joystick nei momenti giusti e nelle direzioni giuste, riuscirete a saltare quanto desiderate - al contrario, vi farete una bella corsetta nella sabbia o atterrerete sul cemento.

CANOTTAGGIO
Sapete che cosa sono le canoe? E allora sapete che cos'è il canottaggio.

KAYAK
Sapete cos'è il kayak? Beh, è tipo il canottaggio, ma molto più incasinato. Bisogna innanzitutto gareggiare su dei corsi d'acqua non proprio tranquilli e si devono prendere le porte in maniere diverse a seconda della segnalazione presente.

LANCIO DEL GIAVELLOTTO
Lo sport preferito da tutti i comici che prendono in giro l'atletica. Scopo principale è quello di scagliare una specie di lancia (il giavellotto) il più lontano possibile senza uccidere qualcuno.

SALTO IN ALTO
Una serie di movimenti discretamente complicati vi permetteranno di farvi strada attraverso la disciplina in questione. Una combinazione di abilità e fortuna invece vi permetterà di ottenere dei risultati.

SCHERMA
La disciplina più interessante è senz'altro questa: dovete guidare il vostro schermidore in maniera più che intuitiva e battere il dannato avversario - chiunque esso sia - rispettando le non troppo complesse (perlomeno nel videogioco) regole di questo affascinante sport (non sono di parte).

CICLISMO
Hai voluto la bici? E mo' pedala...

EQUITAZIONE
A caval donato...

Meglio del primo, ma meno intuitivo

GLOBALE 86%

THE GAMES SUMMER EDITION

Ed eccoci arrivati al primo mezzo buco nell'acqua della Epyx - ma neanche tanto.

TIRO CON L'ARCO
Più semplice di così, si muore: puntate l'arco, tenete conto dell'artrite dell'atleta e del vento e scoccate la freccia. Scappate dopo aver infilzato i giudici.

TUFFI
Molto più complesso della prova originale di Summer Games. Anche qui accederete ai vari stili attraverso determinate sequenze da eseguire con il joystick, in più ne potrete concatenare più di uno alla volta.

LANCIO DEL MARTELLO
Questa simpatica disciplina è più semplice di quello che sembra: ruotate il joy in senso antiorario e premete al momento giusto per lanciare il vostro bell'attrezzone metallico il più lontano possibile.

CICLISMO
Vi va di farvi un bel chilometro di corsa all'interno di uno stadio ovale? Divertitevi, e smanettate in su e giù.

CORSA A OSTACOLI SALTO CON L'ASTA
Molto simile alla prova di Summer Games, solo che qui dovete anche smanettare per fare andare più veloce l'atleta.

ANELLI & PARALLELE ASIMMETRICHE
Queste due prove le abbiamo messe insieme per una ragione semplicissima: sono di un incasinato incredibile, sono assurde e non riusciamo mai a combinarci niente. Solo guardare il diagramma delle evoluzioni possibili stampato sul manuale vi farà rimpiangere di non aver seguito con più attenzione il corso di astrofisica all'università.

Inutilmente complesso, ma realizzato molto bene e discretamente divertente.

GLOBALE 79%

THE GAMES WINTER EDITION

Il seguito ideale di The Games - Summer Edition, il che vuol dure realizzato altrettanto bene e altrettanto vario e complesso.

SLITTINO
Molto simile alla prova analoga di Winter Games, ma molto più difficile e complessa. Non molto divertente.

PATTINAGGIO ARTISTICO
Selezionate dall'apposito menu il movimento da fare al momento giusto e seguite la musica - non potete sbagliare.

PATTINAGGIO VELOCE
Si pattina, e anche velocemente. Vi basta?

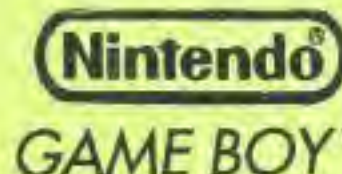
DISCESA LIBERA
Sarebbe anche una bella gara, se non fosse per i frequenti e inopportuni cambiamenti di prospettiva - belli da vedere, ma troppo scomodi - per simulare le varie telecamere.

SLALOM
Come la discesa libera, ma più difficile.

SALTO DAL TRAMPOLINO
Mi ripeto, ma è necessario. su, tutti in coro: simile alla prova di Winter Games...

SCI DI FONDO
Estenuante, realizzato bene e divertente.

Si rifà molto a Winter Games, ma non è altrettanto geniale.

GLOBALE 80%

SCANZONANDO ALLEGRAMENTE CON

ボババイト BOVABYTE

(La rivista che ti vince un festival)

Premessa doverosa: ciò che leggerete a proposito del festival e la relativa intervista a Tony Reale NON E' frutto della nostra immaginazione, ma è tutta verità. ESISTE PURE UN VIDEO CHE LO PROVA! Per il resto due doverosi ringraziamenti: Rudy Mascheretti di Alassio per avere disegnato a Paolone le nuove caricature, e ad Andrea Lanza per il titolo in giapponese.

COSA BOLLE NELLA BOVAPIGNATTA

Come avete potuto notare dando uno sguardo furtivo alle pagine che avete sotto gli occhi, abbiamo deciso di apportare qualche piccola modifica al nostro angolo personale della rivista. Tanto per cominciare, viste le numerosissime richieste in questo senso, abbiamo deciso di pubblicare in tre puntate l'avventura a fumetti di Geims Tonn 000 usata secoli fa come fondino per una recensione, e poi le novità non si esauriscoono certo qui!
Ragazzi preparatevi, perché nel prossimo appuntamento con BovaByte avremo un graditissimo ritorno: nientemeno che Andrea Lanza, il quale ci illustrerà una portentosa scheda in grado di migliorare le prestazioni dell'amato 64. Inoltre, dopo che sul lontano nr 45 vi avevamo illustrato il funzionamento dei coin-op, dedicheremo all'argomento "va col gettone" un altro speciale in cui illustreremo i coin-op di cui ben pochi parlano, con tanto di trucchi e recensioni! Infine, c'è da ricordare il fantastico concorso senza premi "sono più scemo dei Bovas", per partecipare al quale è necessario scrivere una breve recensione (massimo due facciate di foglio da quaderno a righe) di un gioco per la console Kamikaze (sul modello di Tiripinta II). Foto e recensioni vanno spedite a "Coi Bovas non si vince niente" C/O Zzap!, Casella Postale 853 - 20101 Milano. Il tutto entro le ore 19:15 e 17" del giorno 16 Novembre. Al migliore, possibile pubblicazione sul nr di Gennaio.

La fantastica scheda di cui vi parleremo nel prossimo numero.

TgBB

SPECIALE FESTIVAL DEI CANTAUTORI

Giovedì 30 luglio scorso, si è tenuto presso il Kaos club di Alassio un festival dei cantautori: sei agguerritissimi concorrenti si sono sfidati a suon di musica di fronte ad una giuria che doveva valutare la capacità artistica e l'originalità dei brani proposti. La redazione di BovaByte (ed in senso lato, quella di Zzap!), non poteva certamente mancare ad un simile appuntamento, e così il Paolone (appassionato, come saprete, di Karaoke e di musica demenziale in genere) ha composto in quattro e quattr'otto un brano

rap intitolato "Masini" e l'ha cantato quella sera di fronte a un pubblico attonito (probabilmente a causa dell'inconsueto abito in cui si è presentato) (e che diavolo! Dovevo cantare un rap, mica potevo andare là tutto "in tiro"! NdP) e... Incredibile ma vero, si è aggiudicato un meritatissimo terzo posto (su sei...ndJH). Direi però che è il caso di lasciare alle foto ogni ulteriore commento, rammentandovi che facevano parte della giuria, tra gli altri, pure Stefano e Massimo dei "Belli Fulminati Nel Bosco", gruppo ligure che i fan del demenziale non possono non conoscere.

1) Paolo in versione rapper, in tutto il suo, beh, ehm, splendore?
2) "La crisi dei valori, del mondo occidentale, ha creato tanti orrori, la gente vive male..."
3) Il momento insperato: Paolo gusta la vittoria (bhè? Il terzo posto è pur sempre una vittoria, no?)
4) Un delegato dei "Belli Fulminati nel Bosco", mentre premia l'innominabile

LE INTERVISTE TONY REALE & ROBERTO MAN

5

Scoop eccezionale! Questa volta l'intervista del mese è dedicata ad un famosissimo artista che ha spopolato nel periodo di "Indietro tutta", con una canzone gradita da grandi e piccini, intitolata "Ti devi decidere (ciapa chi, ciapa là)".

Paolone: Scusi, ma lei chi diavolo è?

Tony: Sono Tony Reale, in arte "Los Marineros".

P: Mi racconti un po' della sua vita

T: Dovevo diventare un prete con la Panda, ma poi mi sono accorto di essere un personaggio, che questa vita è solo di passaggio, e così mi sono buttato nello spettacolo, e spero di iniziare a essere amato.

P: Come inizio non c'è male... Dunque, credo di comprendere il significato profondo del suo ultimo grande successo "Voglio una donna (ho una fame della Madonna)" (interviene adesso il cantante dei Belli fulminati nel Bosco, o d-

6

dio, "interviene", diciamo che mi è saltato sulla schiena) "Scusi, si può spostare? Sa, mi fa un male cane..."

Stefano: NO!

P: Va bhè, andiamo avanti (ahia, però!).

T: Mi raccomando non dimentichi di dire che mangio tanto, che sono di Milano anche se vivo ad Imperia, ho 30 anni, ho giocato nei giovani dell'Inter, ho fatto degli spot pubblicitari, e poi via con lo spettacolo!...

P: Quali sono i suoi progetti per il futuro?

T: Una tournee nell'Italia meridionale, aprirò gli spettacoli di artisti come i Matia Bazar, Toto Cutugno, ecc, i quali non si scorderanno di ricordare che Tony Reale è il loro animatore.

P: Già, e il mio Ri-animatore, se i Belli Fulminati nel Bosco (che ora pretendono addirittura un oneroso tributo per l'intervista NdP) non la finiscono di ballarmi sulla schiena. Prima di salutarli, ha qualche consiglio disinteressato da dare ai nostri lettori?

T: Se venite ad un mio concerto, impazzirete come impazzite davanti al vostro C64... E mi raccomando seguite sempre gli angoli di BovaByte con interesse, che vi erudiscono!

P: Grazie, Tony, tutto ciò mi omaggia assai...

T: Omaggia un corno! Adesso mi paghi!!

P: All'anima del "suggerimento disinteressato"... Ma guarda chi sta arrivando! Ma è Roberto Mangiatè... Mangiatell...

Roberto: MANGIATERRA!!

P: Ah, mi scusi, sa, con questo baccano ho le orecchie a pezzi... (Vi ricordo che l'intervista è stata redatta in una discoteca alle due e mezzo del mattino, non so se mi

8

5) Tony Reale di fronte all'insegna comunale della prossima località in cui terrà un concerto: la "Zona del Silenzio"

6) Tony e Roberto nell'improbabile imitazione dello spot pubblicitario del "Sorriso Durban's"

7) Roberto, ahimè, non è un gran fotografo...

8) "A tutti i lettori di Zzap!, con molta amicizia..."

spiego... NdP)
R: Come?
P: Lasciamo stare. Signor Mangiaterra, ci dica qualcosa di lei...
R: Sono Sordo
P: E come prevede che ciò inciderà sulla sua carriera musicale?
R: Farò un gruppo con Alenadro Baldi (senza offesa per il grande Baldi) e Pierangelo Bertoli. Ma non vi dico come ci chiameremo...
P: Immagino... Purtroppo lo spazio a nostra disposizione sta per finire. Di cosa parleranno le vostre canzoni?

R: Temi di scottante attualità quali il ruolo fondamentale degli scarafaggi maculati nell'evoluzione dei lepidotteri e l'incresciosa situazione in cui si sono venuti a trovare gli ultimi cammelli verdi"
P: Potreste essere più precisi?
T: NO. Però voglio lasciare una dedica a tutti i lettori di Zzap!, posso?
P: Ci mancherebbe altro! Prego, faccia pure (la trovate da qualche parte in questa stessa pagina NdP).

DI BOVABYTE:
IATERRA

L'ANGOLO DELLA POESIA

Additati e messi all'indice da tutte le professoresse di Italiano, che vedevano nell'angolo di BovaByte un pericoloso focolaio di deculturalizzazione e deitalianizzazione di massa, abbiamo deciso di dedicare (speriamo mensilmente) più spazio alla cultura, ed in particolare all'estro poetico di artisti sconosciuti, che varrebbe invece la pena di conoscere. Questo mese ci occuperemo della bistrattatissima produzione poetica del famosissimo Corrado Davidetti, poeta futurista maledetto (e disgraziato. - ndJH). Costui, accostatosi ai canoni del futurismo, compose la qui riprodotta "Ti do Cinque!", durante un'interminabile ora di matematica quando ancora andava a scuola. E' interessante rilevare il pathos artistico che permea e trabocca da quest'immortale capolavoro, in grado di suscitare in noi limpide reazioni emotive quali il rigetto e la claustrofobia, sensazioni che pochissimi poeti sono riusciti a proporre nelle loro opere.

ARRIVARE IN RITARDO = USCIRE INTERROGATO!
Y = ax² + bx + c + NON SAPERE RADICI
DOMINIO - CODOMINIO - X VERTICE
TU NON HAI
STUDIATO 5 !
O
ATO ATO ATO TO O O!
E IN PIÙ, Ù, Ù, Ù, A, A, E, TI
6 DONDOLATO SULLA SEDIA
VENIRE ALLA LAVAGNA = INTERROGATO
+ NON STUDIARE + DONDOLARSI +
PENSARE ALLE INDUSTRIOSE CAVALLETTE MORTE
= 5 5 5 5 NQUE
NON STUDIARE = 5
4+
10+
15 = 25
VENTICINQUE + CINQUE = TI DO!

Corrado Davidetti, poeta maledetto (e disgraziato. ndJH), all'ombra dei cipressi.

64 ARCADE MASTER cass. /disco

THE COOL CRO

a

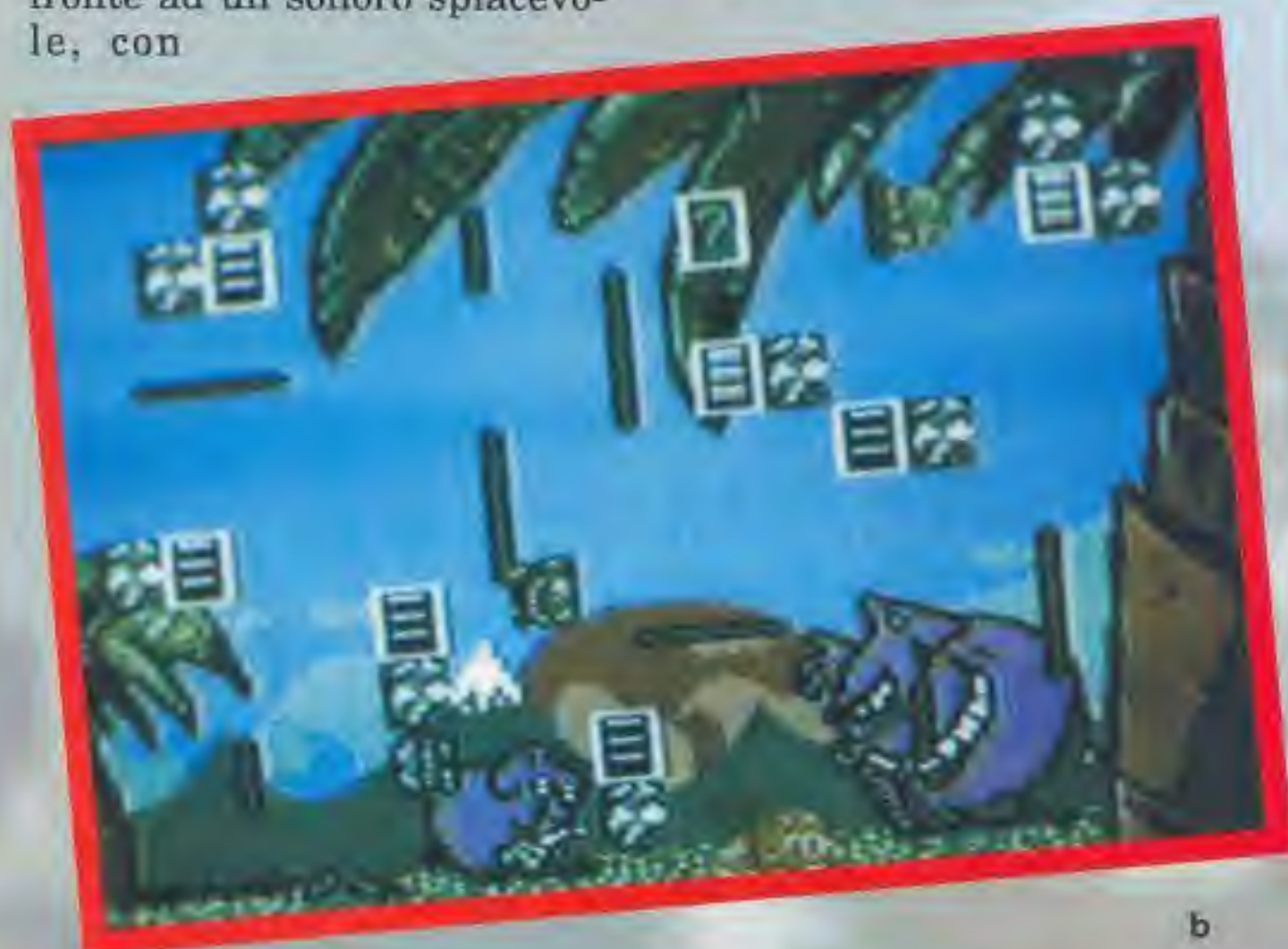
c

b

a: Elefanti fucsia? Mamma le radiazioni!!!

b: E' di uno scomodo starsene attaccati alle piattaforme in questo modo...

c: Iabadabaduuuu!!!

Come ben sapete, in un videogioco potete trovare solo un numero limitato di cose orribili. Può trattarsi della grafica, ed in questo caso non vi resta che chiudere gli occhi mentre giocate (o mentre cercate di farlo) e sperare che nessun nemico, nel frattempo, vi catti. Oppure potreste trovarvi di fronte ad un sonoro spiacevole, con il fastidiosissimo risultato di essere tediati da una musichetta oscena finché non vi armate di intelligenza e azzerate il volume del monitor. Oppure, nonostante una grafica molto bella ed un sonoro da 90%, potreste essere assaliti dalla voglia di scaraventare fuori computer e relativo software a causa della schifida giocabilità. O ancora, caso estremo, potreste trovarvi di fronte a un gioco potenzialmente meraviglioso, che non rientra assolutamente in nessuna delle tre categorie di cui sopra, ma che inevitabilmente presenta un fastidioso

Avete mai giocato la versione Amiga? No? Beh, fa niente, perché quella per il C64 è praticamente identica! Fin dalla presentazione pare chiaro che i programmatori abbiano compiuto ogni sforzo in questo senso, e lo hanno fatto davvero bene. Punk e Funk fanno impazzire con quel loro sorriso beota che contraddistingue perennemente i loro volti, e tutto il gioco ha un feeling particolare che vi impedisce praticamente di smettere di giocare. La grafica è incredibilmente colorata, anche se qualche volta i colori dei fondali si confondono con quelli delle piattaforme, incasinando un po' il gioco. Qualcuno di voi potrà trovarsi disorientato con i cambi di direzione, ma non preoccupatevene troppo e continuate a divertirvi; del resto anche noi ci siamo stati un po' sù prima di abituarci. Concludendo, il mio consiglio è di non perdere questo gioco, e' così carino e divertente che è un vero peccato lasciarlo al negoziante.

DAVE

C TWINS

Uffa! I miei colleghi agenti segreti hanno tutti le scarpe di coccodrillo, e così mi sono interessato anche io. Quando mi hanno detto che dovevo andare fino in Africa o nei paesi tropicali prima di procurarmele, a momenti svenivo. Fortunatamente, però, gli introiti redazionali mi hanno permesso di avventurarmi nel continente nero (parabonzibonzibò. NdWatussi) e dare la caccia all'ambitissimo indumento. Totale, avrò ammazzato un paccottiliardo di coccodrilli, ma manco uno che avesse le scarpe... (vecchia, questa, Geims, inventati qualcos'altro. NdP)

d

difetto: il manuale. Quest'ultimo, infatti, sembra essere messo lì apposta per rovinare tutto quel quadretto positivo d'insieme che già si era materializzato nei vostri pensieri (bell'ossimoro, non trovate? NdP). Accidenti, come si fa a rimanere calmi, quando nelle istruzioni di un platform game in perfetto stile "Bubble Bobble" leggete cose tipo "Punk e Funk sono due affascinanti e sofisticati coccodrilli gemelli. Daisy (Daisy Crocette) è innamorata cotta di entrambi, come sarebbe qualsiasi coccodrillina con la testa a posto. Non sapendosi decidere fra i due gemelli, ha deciso per il momento di fuggire, lasciando Punk e Funk a lottare attraverso sessanta schermate per riconquistare la sua mano". Da che si desume che 1) dovrete impersonare uno dei due coccodrilli più scemi della Terra: hanno a disposizione la stessa coccodrilla e lottano fra di loro, invece di far fruttare il loro fascino e 2) lottano per giunta per una coccodrilla cretina che, non sapendo quale scegliere, fa armi e bagagli e se ne va. Superato questo impaccio iniziale, non possiamo fare altro che indagare a fondo in questa vicenda e trovare una possibile trama sostitutiva che colmi le lacune di quella preesistente. MMMM...

g

e

f

d: La soffice pecora bruca tranquilla mentre un coccodrillo e tre "qualcosa-volanti" fanno il diavolo a quattro in primo piano.

e: E chi volete che vi dimentichi con una tabella dei record così?

f: Imparerete a odiare quelle freccette, davvero!

g: Haiaihaihail!

Oh, finalmente un platform divertente come quelli che dico io! Cool Croc Twins è decisamente un titolo originale con molti spunti innovativi, anche se a dire il vero il concetto di fondo sembra essere dannatamente banale. Tuttavia, una volta che si inizia a giocare, diventa quasi impossibile smettere. Punk e Funk sono adorabili quando svolazzano da una piattaforma all'altra, e non vi dico come ci si incavoli quando, una volta che tutti i contenitori sono stati riempiti, passa qualche nemico a svuotarveli. L'idea dell'inversione dei comandi è davvero buona, e ci vuole parecchio tempo prima di abituarsi ai repentini cambi di direzione. In ogni caso, Cool Croc Twins è davvero un giochino meraviglioso, con un sacco di grafica colorata, degli ottimi sprites ed un sonoro che non annoia come tanti altri. Tonnellate di nemici carinissimi e tondeggianti, poi, fanno accostare molto questo titolo allo stile dei più famosi coin-op alla Bubble Bobble, e lo schema di gioco sembra tratto pari pari da uno dei suddetti. Compratelo, non fate altro che farvi un favore!!

Paolo

h

j

Un giorno Daisy stava nuotando (galleggiando? Emergendo?) nel suo laghetto, quando venne l'uomo delle Lacoste a far razzia di coccodrilli per stampigliarli sulle magliette. Daisy cercò di fuggire ma, nuota che ti rinuota, l'uomo della Lacoste riuscì a raggiungerla e a metterla nel sacco. Gli unici due superstiti furono appunto Punk e Funk (avete presente Tiky, il Kiwi di "The New Zealand Story"?), i quali si gettarono subito al salvataggio della fanciull.. della coccodrilla in pericolo. Per poterla salvare, Punk (o Funk) deve riempire alcuni contenitori modello cassetta della frutta con dei biscotti multicolore, e per fare ciò deve saltare con la capa sui contenitori stessi. Tutto ciò non è affatto semplice, in quanto i contenitori sono messi a mo' di rompicapo un po' per tutto lo schermo, e Punk e Funk hanno a disposizione per muoversi alcune piattaforme a cui restano fisicamente "appiccicati". E' dannatamente difficile da spiegare il meccanismo di gioco, ma è molto intuitivo da giocare. L'unica difficoltà è rappresentata dal fatto che quando Punk o Funk sono a testa in giù, i comandi del joystick vengono invertiti.

i

h: Il tema di questo fondale non è dei più tranquilli, ma neanche l'azione di gioco scherza.

i: E quei buchi cosa sonoooooo????

j: La tipa per cui vi state azzuffando, ma ne vale la pena?

PRESENTAZIONE 89%

Se non fosse rovinata dalla pessima traduzione del manuale sarebbe stato meglio. per il resto è simillima alla versione Amiga.

GRAFICA 94%

Fondali coloratissimi fanno da coreografia ai bellissimi sprites che si muovono fluidamente per lo schermo.

SONORO 86%

Allegra musichetta

APPETIBILITA' 90%

Sull'Amiga è un platform relativamente famoso...

LONGEVITA' 96%

...ma sul C64 una volta che iniziate a giocarci non smettete più!!

GLOBALE 92%

Un platform come IO comando!

NARCO POLICE

64 GBH/DINAMIC cassetta

Lo scenario di questo gioco è ambientato nel 2033, in un mondo ormai dominato dalla droga e dai narcotrafficanti. Infatti, la nefasta previsione ad opera dei programmatori della Dinamic, vede la metà della popolazione mondiale dedita all'uso di stupefacenti: c'è chi si droga via endovena con le solite droghe posanti, chi sniffa eroina con le usuali cannucce, chi fuma gli spinelli e chi cerca la felicità nei mondi surreali provocati da stupefacenti di minore importanza quali una lettura continuata e ripetuta di Zzap! (E' ormai stato scentificamente provato che dia assuefazione), l'aspirazione dell'etere uscente dalle scarpe da ginnastica di Dave ed il fissare intensamente le fotografie di MA apparse qua e là sulla rivista. Tutto ciò ha conseguentemente provocato un repentino aumento del tasso di criminalità, e la gente che ancora non si era data alla "roba" era stufa di essere coinvolta in incidienti stradali provocati da quei disgraziati che, in discoteca, assumono le "pillole della droga" e poi "finiscono nel fosso" (che non uccide chi lo conosce, vero, Elio? NdP). Bhé, comunque sia, la gente per bene si è organizzata contro tutto 'sto ciarpame ed ha formato nuclei organizzati contro il narcotraffico, i cui elementi sono nientemeno che i migliori agenti della sezione narcotici di tutti i paesi del mondo. Ora, lo scopo di questi nuclei, è assalire il centro nevralgico (e non "neuralgico", come dice il manuale d'uso NdP) della produzione di stupefacenti, trasformato dai narcotrafficanti in un'impenetrabile fortezza. Il gioco si snoda attraverso diverse sezioni con vista da tergo del protagonista (una specie di "Cabal" in prima persona) e la prospettiva cambia sensibilmente a seconda della posizione dell'agente che state muovendo in quel momento. Avete ben tre gruppi di combattenti a vostra disposizione ed un nutrito arsenale da cui atttingere per il conseguimento della vostra causa. Peccato però per la realizzazione...

a: Mi da' tre chili di proiettili, per favore?

b: Purtroppo questa schermata riesce a fornire un'idea di come sia il gioco vero e proprio.

No, non ci siamo per niente. Già il nome "Dinamic" sulla scatola non infonde sicurezza (e chi ha giocato ad altri "capolavori" della casa spagnola come Freddy Hardest, After The War e Army Moves sa cosa intendo) ma il peggio arriva quando si carica il gioco. La presentazione è ineccepibile, anche se avrei gradito una maggiore velocità del puntatore quando ci si muove tra le icone dell'armamento, ma ciò che scoccia in modo determinante è la pessima organizzazione dei caricamenti. Una volta iniziato il gioco ci si trova di fronte ad una grafica scattosa e lenta nell'aggiornarsi. Il sonoro è rappresentato da un tediso RRRRon RRRon che ci perseguita in tutto il gioco, e come se non bastasse Narco Police non ci regala neppure un minimo di giocabilità, visto che lo schema di gioco è limitatissimo e non si vedono neppure dove vanno i proiettili dei nemici (ti colpiscono, e basta). Il personaggio principale risponde maluccio ai comandi e la noia che pervade il tutto certamente non migliora le cose. Fate finta di non vederlo.

PRESENTAZIONE 70%

Niente male la confezione, davvero il massimo per un budget. Peccato però che i caricamenti siano luuuuunghi... Luuuuunghi....

GRAFICA 60%

Ben definiti alcuni fondali, ma ci impiegano troppo tempo per aggiornarsi. E l'effetto 3D ne risente parecchio. Brutti gli sprites.

SONORO 20%

Non siamo ai minimi livelli storici del 64, ma ci siamo quasi.

APPETIBILITA' 60%

E chi non vorrebbe far giustizia?

LONGEVITA' 50%

Vederlo è resettarlo.

GLOBALE 51%

Ci sono un sacco di bellissimi giochi in edizione economica, quindi...

Qualche mese fa, sostenevo nelle recensioni di Smash TV e Pit Fighter che il futuro sarebbe stato violento (almeno a giudicare dai suddetti videogames), ma a quanto vedo la mia teoria va leggermente rivista...

EUROPEAN FOO

64 DOMARK
cassetta
disco

Sì, perché ad essere violento non sarà solo il futuro, in quanto lo è anche il presente. Da cosa lo deduco? Mettiamola così: la sportività è morta. Fino a qualche anno fa i casi più eclatanti di violenza che si manifestavano attorno al gioco del calcio erano le vittime degli Hooligans o le lamate degli ultrà, e ancora oggi assistiamo settimanalmente ad episodi cruenti che altro non sono che un monumento vivente alla stupidità: gente che va allo stadio e non trova più la macchina all'uscita (o la trova sotto forma di pezzi di ricambio), oppure che si ritrova un occhio nero o -se va bene- il vestito a brandelli. Questo in nome di non si sa che cosa, visto che il "tifo" è una cosa ben diversa e il "calcio" non ammette l'uso delle mani... Tuttavia sembra che la gente stia mutando profondamente il suo modo di pensare. Parte della medesima, infatti, sembra andare allo stadio attratta maggiormente dalle risse tra gli ultrà delle due squadre, che non dalla partita in sé medesima. Un giorno i calciatori smetteranno di fare il loro mestiere (o lo andranno a fare da un'altra parte, esclusivamente davanti alle telecamere) e gli stadi saranno commutati in luoghi adibiti al pubblico pestaggio: infermieri al posto dei guardalinee ed un becchino nelle veci dell'arbitro. Per evitare che quanto

TBALL CHAMP

pra esposto si trasformasse in una bieca realtà, qualcuno aveva già pensato, quest'inverno, a rendere il calcio un po' più violento, e ci è riuscito (almeno nel campo degli arcades) con Soccerbrawl, una cartuccia che i fortunati possessori di Neo Geo ben conoscono, dove la palla è bello sì scagliarla in rete, ma se con la palla finisce in porta esanime anche il portiere è meglio. L'ambientazione di questo gioco, tuttavia, è decisamente futuristica: per giocare a Soccerbrawl anche nella realtà siamo dunque costretti ad aspettare ancora qualche decennio. Peccato. Per fortuna ci si è messa pure la Taito, che studiando a fondo il gioco di Maradona, ha scoperto che a calcio si può giocare pure con le mani, improvvisandosi portiere o, meglio, spingendo allegramente la palla in rete con la potenza delle proprie falangette. Ne saltò fuori European Football Champ, un coin op calcistico che oltre ad una visuale inedita (una tre quarti laterale/prospettica dall'alto), un'ottima velocità ed un sacco di azione, dava al giocatore anche la libertà di rullare di kartoni gli av-

Paolo

Se avete letto a fondo la recensione, dovreste aver capito l'impressione che mi ha fatto questa pallida imitazione di 5-a-side soccer in orizzontale, a cui hanno appiccicato per puro sbaglio il nome di un famoso coin-op. Insomma, va bene che il C64 non è un Amiga, e sono perfettamente d'accordo che European Football Champ sia davvero un gran bestione da convertire: ma ridurre il tutto ad un'ingiocabile simulazione del calcio mi sembra esagerato. Non sto lì a descrivervi com'è il nuovo schema di gioco perché è intuibile dalle foto. Insomma, passi il fatto che potrebbe chiamarsi in ogni modo, tranne EFC, bisogna doverosamente aggiungere che, preso in sé, questo "European Football Champ" non è neppure un capolavoro, anzi... La grafica è grezza, i giocatori sembrano affetti da morbo di Parkinson, il tutto è poco giocabile, e la possibilità di giocare in due come avversari o come compagni non fa altro che aumentare la confusione. Basta, non aggiungo nient'altro.

sarsi Bruce Lee esternando calcioni volanti a destra e a manca, con l'unica limitazione di non farsi pluccare dall'arbitro, pena un'ammonizione o un squalifica. Ed è proprio il gioco in questione l'argomento principale di questa recensione (purtroppo), visto che è stato convertito per C64 dalla Domark. Tralascio subito le regole del calcio perché non mi sembra il caso di ribadirle, aggiungo solamente che la conversione, sulla carta, dovrebbe riprodurre tutte le caratteristiche del gioco arcade, ma il quel poco tempo che ho passato sul gioco prima di resettare esacerbato il computer, devo dire di non averne avuto totale conferma. Mi spiego subito: dalle foto sulla confezione, un qualunque acquirente onesto si aspetterebbe un visuale per lo meno simile (dico SIMILE, non UGUALE), a quella del coin op. Invece la Domark ha ben pensato che non era il caso di faticare sul piccolo Commodore per raggiungere un livello di programmazione quasi accettabile, e così ha trasformato la prospettiva originale in una squallida vista dall'alto, con tanto di scroll tremolante a sinistra ed a destra. L'impatto con la "conversione" è stato dunque traumatico, anche perché la riproduzione fedele del logo originale del coin op non faceva certo presupporre uno scempio simile. L'azione di gioco non riesce a catturare il giocatore neanche se questi fosse in un periodo felice della propria esistenza e non esiste assolutamente il concetto di "sonoro" (se si esclude una specie di ronzio che accompagna tutta l'azione). L'unica cosa apprezzabile di tutto il gioco è la riproduzione, in piccolo, del campo di gioco, che segnala la posizione degli altri giocatori. Per il resto ci troviamo di fronte ad un gioco di calcio come tanti altri, anzi, peggio. Beh, lascio il resto ai commenti, dato che non mi sembra il caso di dilungarmi oltre.

Ma allora la Domark lo fa apposta!! Prima pubblica solo ed esclusivamente giochi da 50% in giù, poi sembra risorgere repentinamente pubblicando un capolavoro come Super Space Invaders, per poi sprofondare nuovamente nel baratro con conversioni come Pit Fighter o questo sfortunatissimo European Football Champ. Il mio parere è che Paolo abbia esagerato in alcuni punti, tuttavia non posso fare a meno di condannare questo incredibile cambio di prospettiva (che rende EFC completamente diverso dal suo cugino da bar) e non posso neppure sorvolare lo scarso livello tecnico in cui annega questa conversione: grafica brutta, sonoro brutto, giocabilità brutta... Insomma, è un gioco brutto. Evitiamo infine dei paragoni con Microprose Soccer o E. H. International Soccer: se volete un gioco di calcio per il vostro 64, prendetevi uno di quelli.

PRESENTAZIONE 80%

Come sempre di ottimo livello, con tanto di riproduzione fedele del logo originale e due o tre opzioni. Ah, se tutto il gioco fosse come la presentazione...

GRAFICA 29%

Non si può nel 1992 inoltrato presentarsi con uno scroll traballante e con degli omini così grezzi! Vade retro!

SONORO 31%

Non pretendiamo certo i commenti digitalizzati da "Mai Dire Gol", ma così è veramente troppo poco.

APPETIBILITA' 85%

Il coin op era davvero carino...

LONGEVITA' 49%

... Peccato solo che questa conversione col coin op non c'entri nulla.

GLOBALE 48%

Avrei preferito risparmiarvelo.

VOLARE OO

SIMULAZIONI

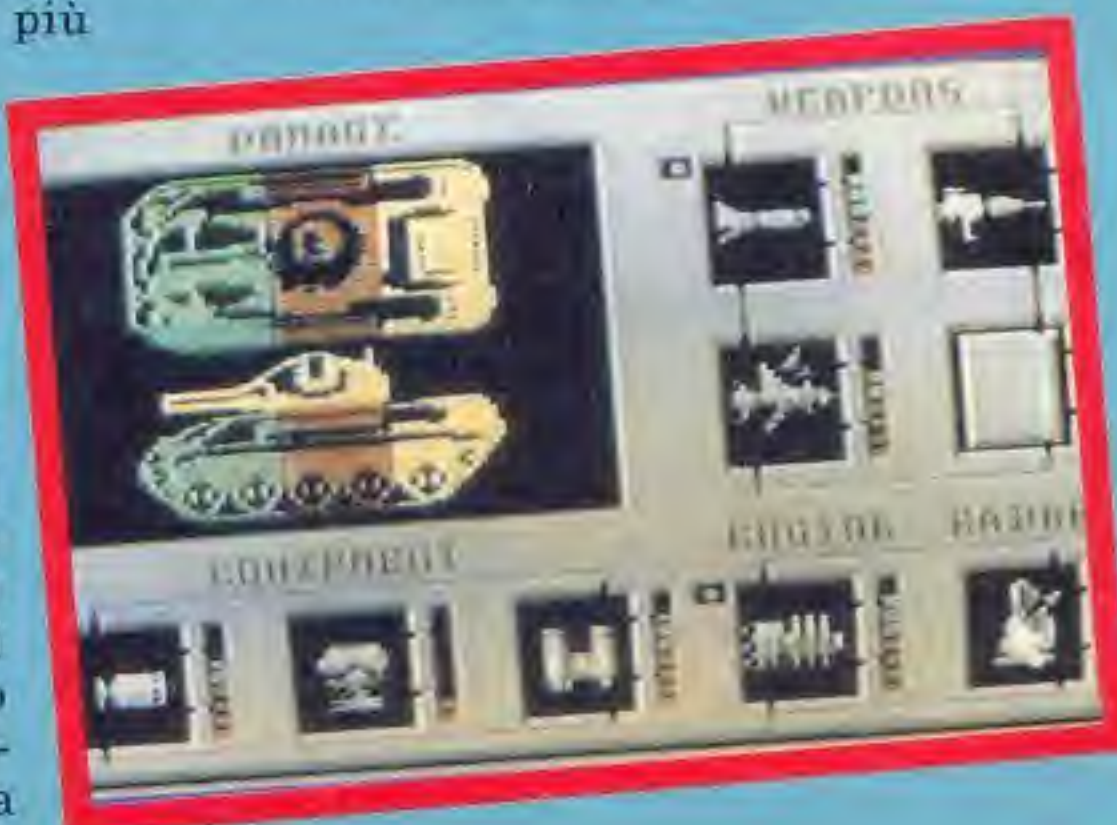
Sin da quando Leonardo da Vinci si spaccò tutte le ossa nel tentativo di spiccare il volo con la sua famosa macchina volante, l'uomo ha sempre cercato di costruire apparecchi in scala per verificare le proprie teorie senza però rischiare di lasciarci le penne. Con l'evolversi della tecnologia e con l'avvento dei computer, l'analisi e la progettazione dei mezzi di trasporto è diventata più sicura e semplice, e soprattutto è diventato possibile, specialmente nel campo dell'aereonautica, dare la possibilità ai giovani piloti di specializzarsi e impratichirsi nei complicati sistemi di guida senza però mettere a rischio la vita o apparecchi del costo di diversi miliardi: si è aperto così il capitolo della simulazione civile e militare moderna che al giorno d'oggi sfrutta tra i più potenti e costosi sistemi informatici del mondo. Con la grossa diffusione degli Home Computer, le Software House hanno colto al volo la possibilità di soddisfare i gusti pilotistici dei loro acquirenti sfornando un vasto repertorio di simulazioni, principamente di volo e di guerra, in cui si tentava di riprodurre al meglio possibile le reali difficoltà necessarie per affrontare bombardamenti sotto il fuoco nemico o silurazioni notturne in mezzo all'Oceano Pacifico: vediamone l'evoluzione.

L'AVVENTO DEI "SOLO FLIGHT"

Prescindendo dai primi prodotti, niente altro che "shoot'em up volanti", ben presto vennero creati dei veri e propri simulatori in cui si cercava di presentare il volo da un punto di vista il più tecnico possibile; i vari tasti della tastiera iniziarono così a ricoprire uno scopo sempre più specifico mano a mano che i carrelli, i flaps, la radio e tutti i comandi principali furono introdotti come necessari al volo stesso. L'evoluzione di questo primo filone era rivolto al presentare tutti gli aspetti possibili di volo di un Piper leggero, ovvero di un piccolo aereo da turismo spesso utilizzato per piccole consegne postali, e lo scopo del gioco era quello di percorre le immense praterie degli Stati Uniti alla ricerca dell'aereoporto giusto, combattendo contro i consumi di benzina, il tempo e le condizioni atmosferiche (spesso particolarmente avverse) che rendevano necessaria la navigazione strumentale e l'utilizzo dei radiofari per non perdere l'orientamento nei celi (sempre azzurri su un orizzonte sempre verde). Benché non brillassero in azione, questi primi prodotti ebbero un grosso successo specialmente in America, dove l'hobby del volo è particolarmente diffuso, e ben presto i concetti basilari dell'aereonautica divennero noti anche al grande pubblico europeo in possesso di computer.

IL FENOMENO GUNSHIP

Dopo l'exploit dei simulatori di volo civili, arrivò la prima ondata di quelli militari; nei primi, come ho già detto, lo schema di gioco consisteva solo nel decollare, prendere a rafficate il nemico e atterrare tutto in un pezzo, senza tener conto di quegli aspetti tecnici che stavano alla base dei

...OH OOOOH!

Piper Simulator. Ben presto però si iniziarono a unificare le qualità positive di entrambi i generi e vennero così creati giochi come Jet Combat Simulator che, benché non possedessero ancora quella profondità di opzioni e qualità grafiche a cui siamo ormai abituati, avevano già in essi il seme che si sarebbe in seguito sviluppato fino agli standard moderni. Il primo vero passo da gigante è stato compiuto con Gunship: prima di allora i simulatori di elicottero si limitavano ai due Super Huey (comunque programmati in un modo un po' semplicistico), cosicché l'arrivo del gioiellino della Microprose fu la manna dal cielo che noi patiti stavamo aspettando da anni. La sua ottima programmazione, il mare di opzioni di cui era fornito, la grafica stupenda e veloce che tiene ancora il ritmo con i giorni nostri (si sta parlando del 1987) e le situazioni più che realistiche in cui ci si poteva imbattere durante le missioni, lo resero l'esempio standard di come doveva presentarsi un simulatore per Home Computer. Sulla scia di Gunship, dopo non molti mesi, arrivò Project Stealth Fighter, sempre della Microprose (sicuramente la casa editrice che ha meglio sfruttato le qualità dei nostri computer nel campo delle simulazioni), dimostrando le incredibili possibilità che Commodore 64 aveva ancora in serbo, e il ben fatto Chuck Yeager Advanced Flight Trainer, uno dei più completi simulatori di questi tempi (ma non dire cavolate Luca, se non te lo nominavo io non sapevi nemmeno che cos'era... ndMA); altra grande gloria è stato F14 Tomcat, uno tra i più divertenti ed avvincenti giochi di questo genere in cui mi sono mai imbattuto: partendo dall'allenamento iniziale, dai vari tornei (compreso il rinomato Top Gun) e dalle varie missioni di guerra, questa simulazione, benché semplicistica sotto il punto di vista dei combattimenti aerei, offre l'avvincente possibilità di costruirsi una vera carriera, dalle prime armi fino alla possibilità di diventare un insegnante nelle accademie aereonautiche militari più importanti del mondo. L'ultimo grande successo è stato (ed è ancora) il recente Fighter Bomber, realizzato veramente bene in tutti i particolari, che, offrendo una quantità e una varietà di missioni, di aerei e di armi più che invidiabile, si propone come uno dei migliori giochi di volo militari mai apparso su computer. Sempre nel campo aereonautico, è doveroso citare Acrojet e Blue Angels, i due più famosi simulatori acrobatici mai programmati, che più di una volta hanno messo a dura prova le nostre abilità nel tentativo di percorrere correttamente le infinite vie del cielo.

PER MARE E PER TERRA

Per tutti quelli che soffrono il mal d'aria, ci sono da ricordare anche gli ottimi simulatori

bellici che più di una volta hanno messo a dura prova le nostre abilità strategiche e di combattimento: storicamente parlando, il primo fu il grandissimo Beach Head (il primo grande gioco per Commodore 64), ma senza dubbi la palma d'oro va sia sentimentalmente che qualitativamente, al grandissimo Strike Fleet. Sicuramente la migliore simulazione di combattimento navale mai apparsa su monitor, questo stupendo prodotto della Electronic Arts dà infatti la possibilità di muovere intere flotte all'arrembaggio di potenti navi o subdoli sommergibili in giro per le acque di mezzo mondo, e basa i combattimenti su attacchi missilistici ottimamente curati e dettagliati (vi assicuro che l'eccitazione è alle stelle quando vi trovate faccia a faccia con una quarantina di missili che si dirigono a tutta velocità nella vostra direzione). Predecessori di questo successo ludico sono PHM Pegasus, che, sulla falsa riga di ciò che sarà Strike Fleet, vi mette alla guida di un potente aliscafo, e Power at Sea, un complicato simulatore di cacciatorpediniere sempre inguaiato in missioni praticamente suicida; inoltre sicuramente i patiti di sottomarini non possono non conoscere il grandioso Silent Service, la più grande simulazione acquatico-apneistica (?!?) a cui abbia mai giocato, con azione mozzafiato (in tutti i sensi!) e ottima giocabilità. Tornando comunque con i piedi per terra, voglio ricordare tre tra i migliori simulatori di carro armato, ovvero Heavy Metal, M4 e Steel Thunder; quest'ultimo, sicuramente il più bello tra tutti (non dimenticare Battle Command. ndJH), vi da la possibilità di guidare quattro tra i più potenti carri armati americani in quattro scenari diversi, ognuno caratterizzato da un diverso ti-

po di avversari, ed è realizzato così bene da tenervi impegnato fino a quando anche l'ultimo mezzo nemico non sia stato eliminato. Per gli amanti dei treni, c'è da nominare The Train, la lunga fuga dalla Francia occupata, in cui dovrete affrontare l'attacco di agguerriti aerei tedeschi, scegliere la strada più sicura per evitare i posti di blocco, rifornire regolarmente il serbatoio di acqua e carbone e guidare un vero e proprio treno, cosa inizialmente alquanto complicata ma sicuramente affascinante. Altro ottimo gioco prodotto dalla Microprose è l'ineguagliabile Airbone Ranger, in cui vivrete le avventure di un povero agente speciale sempre richiesto per missioni suicida in campo nemico alla ricerca di codici segreti da rubare o di postazioni radar da distruggere; il segreto di quest'ottima simulazione sta nella tensione costante di venire scoperti o attaccati alla sprovvista e nell'azione frenetica che vi coinvolge quando vi accorgete di essere circondati da postazioni nemiche e decidete di farvi strada con il lanciagranate... Se avete poi la testa fra le stelle, ci sono da ricordare le simulazioni spaziali, ovvero Space Station, vecchissimo prodotto della Hesware il cui scopo è progettare e costruire una stazione orbitante attorno alla terra, e Apollo 18, che vi dà la possibilità di guidare il più potente motore mai creato dal genio umano nel tentativo di portare a termine un'importante missione di allunaggio. Per finire c'è da nominare il più possente simulatore di tutti i tempi, Alter Ego, in cui non guidate più un mezzo ma una vera e propria persona dall'infanzia fino alla vecchiaia, interagendo con le innumerevoli situazioni in cui vi imbatterete ricreandovi così dall'inizio la vostra stessa personalità. Un'esperienza, provare per credere.

Luca Reynaud

Cambio in corsa

A causa di nuovi ed insormontabili impegni, i super-citati, stra-amati e mega-imparentati Bbros mi hanno chiesto personalmente di dargli il cambio alla guida dell'angolo dei Top Secret. Li rivedremo ancora? Non li rivedremo più? E' arduo rispondere, più arduo andare avanti senza la loro possente presenza al nostro fianco (Buuu, Buuu); comunque non sono scappati e sicuramente avrete occasione di leggere alcune loro recensioni durante i prossimi mesi. Così, un po' per caso un po' per desiderio, da questo numero in poi sarò io ad occuparmi regolarmente delle vostre missive e spero di riuscire a reggere il confronto con l'ottimo lavoro regolarmente svolto dai Baldaccini. Ringrazio tutti per la vostra partecipazione che questo mese è stata più abbondante di quello scorso e passo la parola a voi lettori per gli ottimi trucchi che ci avete spedito. Ci vediamo sempre numerosi al prossimo numero
LUKE

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

SAINT DRAGON

(Commodore 64)

Se le poke pubblicate proprio qui vicino non vi andassero bene, ecco a voi un trucchetto che vi farà diventare insensibile al fuoco nemico: tutto quello che dovete fare è, come ci ha cortesemente detto Nico Sumerano (spero di aver interpretato correttamente i tuoi geroglifici (perché non scrivete in stampatello?) tener premuto il tasto di fuoco e schiacciare i tasti I e O: dopo la terza volta che ripeterete questa operazione il vostro dragone sarà invincibile e voi non dovreste avere troppi problemi a finire il gioco. Per finire vorrei ringraziare Nico per i complimenti alla rivista e per la richiesta di una foto di gruppo che comunque non possiamo spedirti (sai quanti fans dovremo far felici (come no)), ma se mai avrai occasione di passare da Milano, magari in occasione del Sim Hi Fi, non ti negheremo una foto ricordo (ottimo suggerimento da mettere sul numero di Ottobre! ndJH).

Nico Sumerano

WONDER

(Soluzione)

Per tutti gli amanti del pargolo in monopattino, ecco un sacco di consigli più che utili per la risoluzione di uno dei migliori arcade-adventure mai apparso su computer o in sala giochi.

ROUND I

All'inizio, sulla vostra sinistra, c'è un albero: andateci sotto, saltate e smanettate a più non posso per trovare una moneta. Questa tecnica aumenta di parecchio il numero di soldi che troverete ogni volta, perciò è consigliato usarla sempre per arricchire maggiormente il vostro bottino. Proseguendo verso destra, dopo aver passato il cartello, ripetete l'operazione precedente tra questo e gli alberi: dovreste così riuscire a raggranellare un sacco di monete. Dopo essere entrati nella prima porta, salite sul tronco e smanettate per trovare tre altre monete. Precedete verso destra ed entrate nella camera del mostro: per eliminarlo basterà saltare verso di lui e sparare. All'uscita vi sono due alberi, ed in mezzo a loro è nascosto un cuore per reincrementare la vostra energia.

ROUND II

Procedete verso destra e prima dell'albero otterrete una moneta. Comprate gli stivali e dalla piattaforma spiccate un salto lungo verso destra per altri soldi. Dopo aver comprato lo scudo (consigliato quello da 40 monete), ripetete l'operazione precedente in entrambe le direzioni. Entrate due volte nella porta con il punto interrogativo per armarvi di bombe. Per uccidere il diavoletto basta colpirlo tre volte dopo che ha scoccato la freccia, stando attenti a non saltare o girarsi visto che lo scudo vi proteggerà. Entrati nella grotta, dal secondo gradino spiccate un salto e smanettate nuovamente per l'ennesima moneta. Andando avanti arriverete in un punto dove ci sono quattro piattaforme: alla terza il computer vi segnalerà la presenza di qualcuno. Entrate nella stanza segreta come se fosse una porta per ottenere importanti informazioni. Nella successiva porta troverete il mostro: per ucciderlo basterà colpirlo quando si avvicina e fare un passettino avanti. Dopo molti colpi riuscirete finalmente ad ottenere l'agognata spada più potente. Salite fino al secondo gradino: da qui potrete raggiungere la parte superiore della porta dove saltando e smanettando otterrete tre monete. Dopo aver passato alcune piattaforme, arriverete ad una porta; entrate e se avrete collezionato molti soldi potrete comprare degli stivaletti migliori. Procedete ancora verso destra e quando sarete sul secondo gradino spiccate un salto per ottenere un'altra moneta. Entrate nella porta con la croce per fare il pieno d'energia e di tempo, tornate indietro e saltate sulle piattaforme superiori. Arriverete su di una vicino ad una nuvola: saltate su di essa poiché qui sono nascoste altre tre monete. Procedete ora verso destra dove affronterete il nemico di fine schermo: il modo migliore per farlo fuori è chiuderlo in un angolo sparando una raffica di bombe.

ROUND III

Alla fine del tunnel ci sono tre gradini: salite sul secondo e spiccate un salto verso destra per la solita moneta. Dopo aver comprato le Fireballs nel negozio, ritornate verso destra

TOP SECRET

R BOY II

e saltate una volta al centro del muro su cui atterrerete: qui è nascosto un cuore. Seguendo le piattaforme, saltate e smanettate nell'ultima contro il muro per ottenere un'altra moneta. Dopo essere saltati con la molla, poco più avanti dovete bussare nel muro: qui troverete un negozio dove potrete finalmente comprarvi un'armatura. Andando avanti saltate verso destra dal primo gradino smanettando per una moneta. Per quanto riguarda il mostro di fine livello, basterà spararagli tre o quattro fireballs in rapida successione per bloccarlo all'angolo, e poi potrete picchiarlo comodamente con la spada.

ROUND IV

avvicinatevi alla seconda palma, saltate e smanettate per una moneta. Ripetete questa operazione su quasi tutte le piattaforme per ottenere un bel po' di soldi. Andate avanti fino ad arrivare alla città e a una scala: saltando e smanettando poco più a sinistra di questa otterrete dei soldi. Fatto ciò salite sulla scala e bussate alla finestra sulla destra del negozio: qui è nascosta un'altra stanza segreta e vi verrà consegnato un piffero che vi servirà più avanti. Salite su una piccola piattaforma e verrete catapultati su una nuvola; continuate a balzare da nuvola a nuvola fino ad arrivare all'estrema destra dove troverete dieci cuori e l'invincibilità.

ROUND V

Dopo essere entrati nei sotterranei, quando arriverete al terzo mutante che spara saette, bussate sul muro: troverete un King Kong da eliminare che vi consegnerà (non molto di buon grado) una spada più potente.

ROUND VI

Alla fine di questo livello troverete un mega-guardiano praticamente impossibile da eliminare: per fortuna prima di attaccarvi vi farà un indovinello la cui risposta può essere PIZZA, GOLF o CHICKEN a seconda della domanda che vi farà.

ROUND VII

Dopo aver esplorato tutti i negozi, tornate indietro: troverete una piattaforma che va su e giù e che vi porterà in cielo. Dopo aver eliminato il mostro di fine livello, non entrate nel portone ma saltatelo e continuate verso destra fino ad arrivare ad una collinetta con una scala: saltatela e suonerete il piffero, ottenendo così un passaggio fino ad una casupola dove riceverete la stellina.

ROUND VIII

Entrate nella caverna e dopo aver passato i quattro pipistrelli scendete fino ad arrivare ad una piattaforma che sta al centro dello schermo: bussate qui, uccidete il mostro ed otterrete la mitica Legendary Sword.

ROUND IX

Niente di particolarmente interessante.

ROUND X

Quando sarete nel mare dopo aver comprato le bombe, bussate di nuovo e vi verrà concessa un'arma portentosa da usare contro il mostro finale!!!

ROUND XI

Qui troverete la camera del mostro da uccidere colpendolo alla testa; dopo una estenuante battaglia potrete finalmente godervi la fine del gioco.

Raffaello Robertiello

POKE TIME

(Commodore 64)

Ed ecco a voi una bella collezione di poke da inserire con cartuccia MK6 o simili: tutte queste sono state confermate per la versione originale su cassetta che còmunque dovrebbe funzionare anche su disco. Credo che tutti voi ormai saprete cosa farci perciò bando alle ciancie e iniziamo a dare i numeri.

DRAGON BREED........................POKE 28351,173 Vite infinite al livello 1
....................................POKE 1997, N Numero di vite (0\255)
FLIPPER.............................POKE 4573,189 Palline infinite
RAINBOW ISLANDS.....................POKE 29535,189 Vite infinite
SAINT DRAGON........................POKE 8719,173 Vite infinite
DRAGON'S LAIR.......................POKE 4069,165 Vite infinite
TUSKER..............................POKE 35016,173 Vite infinite al livello 1
....................................POKE 65488, N Numero di vite (1\9)
RODLAND.............................POKE 24848,173 Crediti infiniti
NINJA TURTLES (THE COIN UP).........POKE 1018, N Numero di vite
....................................POKE 2438, N (da inserire entrambe)
....................................POKE 15610,0 Energia infinita al livello 1
P47 THUNDERBOLT.....................POKE 42,255 Vite quasi infinite
MASK III............................POKE 18066,0 Spari infinit
....................................POKE 3439,165 Vite infinite
ZAMZARA.............................POKE 12303,173 Vite infinite
....................................POKE 12322,173 (da inserire entrambe)
TERRA CRESTA........................POKE 4667,0 Vite infinite
FOXX FIGHTS BACK....................POKE 2704,165 Vite infinite
I BALL 2............................POKE 38895,165 Vite infinite
TERRY'S BIG ADVENTURE...............POKE 33082,173
BEVERLY HILLS COP...................POKE 3048,165

Pasqualino Loffredo - Fabio Talpone

BATMAN

(Commodore 64 Cassetta)

Se mai vi trovate ad impersonare le avventure del nostro notturno amico nella versione su cassetta, vi farà piacere sapere che se mai doveste morire per sbaglio al secondo livello (la sezione di guida), per avere vite infinite non dovete fare altro che schiacciare Play invece di riavvolgere il nastro come vi verrebbe invece richiesto: in questo modo vi troverete al terzo livello con abbastanza Batman da ripulire mezzo mondo (incredibilmente, questo trucco funziona anche se morite apposta! Sbalorditivo vero?). Ad informarci di questo fatto sono stati Nico Sumerano e Antonio Summa; grazie ancora.

Nico Sumerano - Antonio Summa

FANTASY WORLD DIZZY

(Commodore 64)

Se stavate aspettando da lungo tempo un modo per avere vite infinite a questo gioco, potete finalmente ringraziare Enzo Morandini di Bergamo che ci rivela il trucco per far diventare realtà il vostro sogno: tutto quello che dovete fare è entrare nella tabella dei record e scrivere IMMORTAL: il resto dovrebbe rivelarsi particolarmente semplice...

Enzo Morandini

TOP SECRET

TERMINATOR II

(Commodore 64)

David De Marco ci ha spedito la soluzione di Terminator II, ma visto che in alcuni punti è un po' scontata, ho pensato di scrivere il tutto sotto forma di consigli. Andiamo in ordine:
Level 4: in questo schermo non vi serviranno mappe o percorsi precisi poiché i vulcanici programmatori hanno lasciato una facile traccia per poter seguire il proibitivo itinerario: dove c'è un solo infermiere fisso dovrete andare sul primo ascensore, dove ce ne sono due, uno fisso e l'altro in corsia, prendete il secondo ascensore ed infine dove c'è il medico e gli infermieri nuovamente il primo. Per quanto riguarda le mosse, gli infermieri danno i pugni a distacchi molto leeeenti, perciò basta aspettare che abbassino il braccio e poi colpire e ricolpire. Per i medici occorre invece parecchio tempismo, abilità e sicuramente una buona dose di fortuna; infatti questi danno due o tre pugni a ripetizione, quindi dovrete colpirli tra l'esecuzione delle raffiche.
Level 6: per questo livello dovrete far girare la linea centrale verso la fila superiore e il 50% sarà già vostro.
Level 8: per risolvere parecchi problemi, vi conviene posizionare il vostro furgone nella corsia centrale destra spostati leggermente a sinistra (non è uno scherzo...) e non dovete mai abbandonare questa locazione se non per schivare i cartelli e le pochissime autovetture. Inoltre se Sarah ha almeno 4 o 5 linee di energia, potrete subire anche il 70\80% dei colpi sparati dal mefistofelico T1000 (tanto dopo questo livello la mamma va in pensione... O al limite in ospedale!). Vi ricordo che comunque non è necessario sparare come degli invasati contro l'elicottero perché basta centrare una raffica ogni tanto per ottenere un risultato anche migliore.
Level 9: dopo che finalmente avete riempito di botte il liquidoso T1000 e ne avrete esaurita l'energia, lo dovrete spingere nella vasca dell'acciaio fuso ed il metodo più sicuro per riuscirci è quello di colpire basso a ripetizione, evitando accuratamente i colpi di testa (in tutti i sensi).

David De Marco (con i saluti al misterioso ragazzo di Lomaso)

TARZAN GOES APE

(Commodore 64)

Se avete questo gioco e volete conoscere un rapido modo per avanzare senza troppa fatica, potete ringraziare Stefano Aversa di Genova che ci ha spedito via cartolina postale la soluzione al vostro problema e Massimiliano Pacchiano che ce ne ha informato insieme ad altri trucchetti vari: tutto quello che dovete fare è premere Run-Stop, trucco che è valido in qualsiasi livello, anche in quelli bonus! Anche se a noi puzza un po' di trainer...

Stefano Aversa-Massimiliano Pacchiano

WRESTLE MANIA

(Commodore 64)

Volete vincere l'ambita cintura di campione del Wrestling? Bene (tanto la risposta è sicuramente sì, se no il gioco non lo compravate mica), tutto quello che dovete fare è posizionare il vostro personaggio vicino alle corde orizzontali, con la punta del piede che si scorge al di sotto della corda bianca e correre costantemente a destra e a manca sferrando ginocchiate (contro il vostro avversario, non contro l'angolo), finché la sua energia non scende a zero, per poi finirlo stendendovici sopra. Ce la farete? Io vi auguro buona fortuna.

Matteo Pecoraro

PASSIAMO LA P

Per ringraziare calorosamente tutti quei lettori che ci spediscono parecchi trucchi in un colpo solo, ho pensato di dedicare un angolo speciale a loro nome (maggiore il merito, maggiore l'onore); spero che questa iniziativa vi risulti simpatica e spero di non creare troppi problemi nella vostra ricerca all'agognato cheat. Aspetto un vostro parere, ciao.

FABRIZIO FABI

RUBICON (Commodore 64): Se ancora non eravate riusciti a trovare il jet pack, vi farà piacere sapere che si trova addirittura al primo livello: per ottenerlo bisogna uccidere tutte quelle specie di meduse blu che si trovano prima del secondo drago, poiché solo in questo caso il jet pack apparirà. Per la cronaca, il secondo drago è quello con la coda che ogni tanto si alza e che spara proiettili in basso.

CREATURES (Commodore 64): In questo gioco c'è assoluto bisogno del flamer C. Per averlo si può attuare questo trucco: dopo il livello 2.1 non bisogna comprare armi tranne quella che spara verso l'alto. Dopo il livello 2.2 è necessario essere in possesso di almeno 35 MPC e quando avrete completato il secondo schermo delle torture, verrete gratificati non da 5 MPC ma da ben 30!!! Inoltre nel livello 3.1, subito dopo aver sorpassato il primo pipistrello, tirate un colpo di flamer sotto la prima piattaforma e verrete gratificati da una vita.

GHOSTS'N'GOBLINS (Tutte le versioni): Benché vecchio, questo gioco può presentare ancora parecchi problemi soprattutto per quanto riguarda i mostri di fine livello: per eliminarli più semplicemente basta mettersi nel primo e nel terzo livello a metà tra la porta e il muro, nel secondo sopra il terzo tombino e nel quarto il più a destra possibile. In questo modo non sarete colpiti da nessun colpo e potrete così completare tutti i livelli e alla fine il gioco stesso.

GHOULS'N'GHOSTS (Tutte le versioni): Se riuscite a completare i primi due livelli con l'armatura addosso, riceverete due milioni di punti e avrete le vite infinite. Inoltre, se mai doveste perdere l'armatura, potete riconquistarla facendovi trasformare in papera dall'incantesimo di Dracula: infatti quando ritornerete umani sarete di nuovo in cotta di maglia (corazza di piastre. ndJH).

ANTONIO SUMMA

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (Commodore 64): Durante le schermate introduttive prima del gioco, tenete premuti i tasti F I S H, quindi dovrebbe apparire una scritta che dice "Cheat Mode On". Premete perciò il tasto di fuoco per iniziare a giocare e poi il numero 6 per superare ogni quadro.

RAINBOW ISLAND (Commodore 64): Sempre durante le schermate iniziali se premete un paio di volte il tasto funzione F7, potrete aumentare il numero di crediti fino ad un massimo di 5.

MIDNIGHT RESISTANCE (Commodore 64): Durante lo schermo dei punteggi scrivete SIAMESE ed otterrete in questo modo vite infinite.

OPERATION THUNDERBOLT (Commodore 64 Cassetta): Premendo F1 e Run-Stop durante una partita, il computer vi dirà di riavvolgere il nastro: tutto quello che dovete fare è schiacciare invece Play per passare al livello successivo.

TURRICAN (Amstrad CPC 464): Se premerete Tab mentre state giocando, sarete teletrasportati subito al livello successivo.

MARCELLO FILACCHIONI

SIM CITY (Commodore 64): Schiacciate il tasto funzione F1 durante la partita ed otterrete di punto in bianco 4000 $. Non male vero? (Potessi diventare io ricco così semplicemente...)

GRAVE YARDAGE (Commodore 64): Dopo che i mostri vengono messi in posizione, partite prima del fischi d'inizio dell'arbitro e fate fuori più nemici possibili, così avrete meno avversari da affrontare. Ripetendo questa operazione più di una volta dovreste mettervi in una posizione di sicuro vantaggio.

THE NEVER ENDING STORY II (Commodore 64): ecco le Passwords:
Level 2: PHRCBVN
Level 3: PQKYXWI
Level 4: PHEZAUP
Level 5: PRCBVFS
Level 6: PEZAUNT
Quando arriverete davanti alla regina scegliete la terza risposta.

BACK TO THE FUTURE (Commodore 64): Quando viene presentata la descrizione di ogni livello digitate i seguenti codici:
Level 1: ROTTEN CHEAT
Level 2: LOUSY CHEAT
Level 3: LOW DOWN CHEAT
Vi assicuro che non ve ne pentirete.

FORMULA ONE MANAGER (Commodore 64): Quando appare la schermata della classifica piloti con il budget, premete contemporaneamente Run-Stop e Restore. In seguito, ogni volta che digiterete RUN avrete 37000 $ bonus.

KINGS OF THE BEACH (Commodore 64): Ecco le 4 Passwords per i vari livelli:
Level 1: SIDEOUT
Level 2: GEKKO
Level 3: TOP FLITK
Level 4: SUNDEVIL
Se poi volete barare spudoratamente, potete usare queste comode Passwords dai risultati alquanto positivi:
1: LOGIC ON (OFF la disattiva)
2: CHEAT ON (OFF la disattiva)

ROLA A...

3: EAT ME (DRINK ME la disattiva)

MASSIMILIANO PACCHIANO

GREAT CURIANOS (Commodore 64): Selezionare il modo a due giocatori, tutti e due in porta due e cercate, almeno con il primo giocatore, di ottenere un punteggio alto abbastanza per entrare negli High Scores: qui non scrivete niente (END). Se tutto è andato bene, durante il gioco sentirete la musica dello schermo degli High Scores e avrete vite infinite per entrambi i giocatori.

ALTERED BEAST (Tutte le versioni, ovvero Commodore 64, Coin-Op, Mega Drive): questi sono dei buoni consigli per eliminare i mostri di fine livello:

Level 1: C64 = Continuate a premere fire (davvero?)

MD e Coin-Op = C'è un punto in cui le teste non cadono, trovatelo e, mentre il primo giocatore lo colpisce con i pugni di fuoco bassi (più veloci), il secondo gli va sotto con i lampi di lupo.

Level 2: C64 = Andategli sotto prima che si apra (in questa versione si può) e mentre è chiuso mettetevi sotto l'occhio e mitragliatelo.

MD e Coin-Op = Prima che il fumo scompaia, posizionatevi dove comparirà l'occhio e premete come matti il tasto della scossa elettrica: lo farete fuori in due secondi netti dopo la sua apparizione.

Level 3: C64, MD e Coin-Op = Stategli il più vicino possibile, sparategli qualche alitata per tirarlo indietro (sul Commodore 64 è avanti più sparo) e poi colpitelo ripetutamente con la palla di pelo.

Level 4: C64, MD e Coin-Op = Stategli dietro abbassati e fate una fiamma quando vi sembra il momento giusto (dovete colpirgli la coda e non il pancione); se vi lancia i draghetti, colpiteli il più presto possibile.

Level 5: C64, MD e Coin-Op = Colpitelo con pugni bassi (MD e Coin-Op), nella versione C64 arrangiatevi (buona fortuna).

Oltre a tutto questo c'è un trucco comodo comodo per quelli che hanno la versione su disco: come è universalmente rinomato, lo schermo più semplice di tutti è il secondo, perciò ci siamo chiesti: "perché non giocare sempre con i nemici del secondo livello?". Ecco come render vera questa speranza: arrivate appunto al secondo schermo e dopo che è stato caricato togliete il disco; fatevi ammazzare e dopo il non caricamento reinizierete il gioco con lo sfondo confuso e mescolato ma i nemici del secondo livello, compreso il mostro finale. Se finite per ben cinque volte il gioco così alterato e sarete rapidi a rimettere il disco in posizione, potrete godervi la scena finale.

GRAND PRIX CIRCUIT (Tutte le versioni): Per accelerare più in fretta, partite con la marcia più alta e premete il tasto di fuoco mentre indicate in alto.

BEACH VOLLEY (Commodore 64 e Coin-Op (Super V-Ball)): Quando dovete battere fate una battuta volante (poi vi spiego come) e fate uno o due scatti indietro col joystick. Dopo che la palla è partita, se il computer la prende la rischiaccerà fuori campo (forse) e se non la prende è tanto riguadagnato per voi. Quando gli avversari sono alla battuta, andate sulla croce e fate un bel muro (su e sparo): la palla normalmente andrà fuori regalandovi un punto.

Per fare la battuta volante dovete alzare la palla (tasto) e subito dopo indicare in alto e tener il joystick premuto in quella posizione fino a quando la palla non rallenta e, sempre premendo in avanti, schiacciate ripetutamente il tasto.

BONE CRUNCHER (Commodore 64): Per aiutare i mostricini verdi a lavarsi nell'ultimo livello, inserite la Password STRATAGEM: il risultato è garantito.

TEST DRIVE II: THE DUEL (Commodore 64): Se siete in possesso del Data Disk con le auto, il modo più semplice per vincere è quello di usare la "Lotus Esprit" (quella nera) e dare al computer la "Ruf Twin Turbo" (quella blu)... Se non riuscite a vincere neanche così siete proprio mal messi!

CHI ALTRO?

Creatures II... Ancora qui? Benché la soluzione sia stata pubblicata il numero scorso, anche questo mese sono giunte in redazione un paio di lettere con consigli e trucchi su questo bel gioco. Benché queste non diano informazioni extra sulla risoluzione del gioco, mi sembrava per lo meno giusto nominare voi cari lettori che vi siete presi la briga di spedirci una missiva: i ringraziamenti vanno così a Ivan "The Terminator of the Beach" (?!?) che ci ha spedito una bella mappa, a Manolo e Dario Rizzuto, a Marcello e Daniele Cino e ad Andrea Bisconti (per la cronaca, complimenti per gli ottimi disegni; non è che me ne spedisci qualcuno un po' più grosso?) e a Flavio Menchinelli e Iori Alessandro che, come hanno attestato i genitori stessi, non hanno mai fatto un tema così lungo in tutta la loro vita scolastica (i miei saluti anche ai simpatici genitori).

Oltre ai risolutori di Creatures II vorrei ringraziare Simone Zabberoni per i consigli su Myth (avevo dei buoni motivi per non pubblicarli, comunque grazie lo stesso) e Matteo Franzoi e Gianluigi Solin per la mappa di Turrican II che non possiamo pubblicare per motivi tecnici a causa dei colori; ci vediamo nelle prossime lettere.

PIEMONTE

ALESSANDRIA, PROVERA, VIA PIACENZA N.2
ALESSANDRIA, GIOCHINGROS SAS, VIA S. FRANCESCO D'ASSISI N.54
ALESSANDRIA, COMPUTER TEMPLE SNC, C.SO LAMARMORA N.33
ALESSANDRIA, L'ALTALENA, CENTRO COMM.LE PACTO
ASTI, RECORD SNC, GALLERIA 7, ARGENTA N.3
ASTI, ASTI GAMES, VIA ALFIERI N. 26
BANCHETTE, TO, ARLECCHINO, VIA CASTELLAMONTE N. 18/E
BIELLA, VC, SERENO GALANTINO SAS, P.ZZA I MAGGIO N.1
BIELLA, VC, BABBO NATALE, VIA TRIESTE N.55
BIELLA, VC, CAMELOT SAS, VIA P. MICCA N. 33
BIELLA, VC, SIGEST SRL, VIA TRIESTE N. 23/B
BRA, CN, BONA DISTRIBUZIONE, VIA PRINCIPI DI PIEMONTE N.4
BUTTIGLIERA ALTA, TO, CERCHIO MAGICO, C.SO SUPERGA N. 56
CANELLI, AT, SUPER SHOP SNC, P.ZZA ZOPPA N. 16
CHIVASSO, TO, HOBBY MARKET SNC, VIA PO N.2/C
CIRIE', TO, BIT INFORMATICA SRL, VIA VITT. EMANUELE N. 154
CIRIE', TO, CENTRO GIOCO, VIA ROMA N. 66
CUNEO, ROSSI COMPUTER, C.SO NIZZA N.42
DUSINO S. MICHELE, AT, TREMONTI CARLA, C.SO INDUSTRIA N.30
IVREA, TO, FULVIA PAGLIUGHI SNC, C.SO VERCELLI N.254
IVREA, TO, SPO VAL GAMES, VIA PALESTRO N. 62
MONCALIERI, TO, SELEGIOCHI, VIA XXIV MAGGIO N. 5
NICHELINO, TO, CASA DEL-PUPO, VIA TORINO N.34
NOVARA, PARADISO DEI BAMBINI, VIA TADINI N.35
PINEROLO, TO, BOGIRO', P.ZZA BARBIERI N.2
RIVOLI, TO, AGARTHI SNC, VIA MONTEGRAPPA N.112
SALUZZO, CN, BOLLATI GIUSEPPE, P.ZZA CAVOUR N. 38/4
SUS, TO, SAYN GIOCHI, VIA ROMA N.53
TORINO, AUCHAN, C.SO ROMANIA N.460
TORINO, TV MIRAFIORI, C.SO UNIONE SOVIETICA N.393
TORINO, AMERICAN'S GAMES, VIA SACCHI N.26/C
TORINO, PARADISO DEI BAMBINI SAS, VIA ANDREA DORIA N.8
TORINO, GIROTONDO SAS, VIA S. MARINO N.52/B
TORINO, MAGLIOLA, VIA NICOLA PORPORA N.1
TORINO, SOFTEL, VIA NIZZA N.45/F
TORINO, MICRONTEL SRL, C.SO GIULIO CESARE N.56 BIS
TORINO, ALEX COMPUTER, C.SO FRANCIA N.333/4
TORINO, G. RICORDI & C., P.ZZA C.L.N. N.251
TORINO, GRANDE MARVIN, P.ZZA LAGRANGE N. 45
TORINO, ALLA GIOIA DEI BIMBI SNC, VIA PO N.46
TORINO, PLAY GAME SHOP, VIA CARLO ALBERTO N.39/A
TORINO, COMPUTER HOME SNC, VIA S. DONATO N. 46/D
TORINO, IL COMPUTER SERVICE, VIA STRADELLA 235/A
TORINO, MATRIX, VIA MONGINEVRO N. 1
TORINO, 6 VIA CIBRARIO, VIA CIBRARIO N. 6
TORINO, GIROTONDO TRE SRL, C.SO SOMMELLIER N. 33
TORINO, GIROTONDO, VIA GENOVA N. 14
VALENZA PO, AL, CENTRO COMM.LE SELEZIONE, VIA CAIROLI N.5
VERCELLI, VC, ELETTRONICA SAS, VIA SCALISSE N.5

LOMBARDIA

BAREGGIO, MI, GIOCHI SCIASCIA, VIA NOVARA N. 86
BERGAMO, CALDARA ANGELO SNC, VIA PAPA GIOVANNI XXIII N.49
BERGAMO, VIDEO IMMAGINE SNC, VIA CARDUCCI CITTA' MERCATO
BERGAMO, TINTORI ENRICO & C. SNC, VIA BROSETA N.1
BOZZOLO, MN, TOY CENTER, VIA CREMONA
BRESCIA, MEGABYTE, C.SO MAGENTA N.32/B
BRESCIA, VIDEOCOMPONENTI, VIA CHIASSI N.12/A
BRESCIA, VIDEO HOBBY, VIA UGONI N.12/B
BRESCIA, MASTER INFORMATICA, VIA F.LLI UGONI N. 10/B
BRESCIA, GIOCA BABY, VIA MILANO N. 3/F
BRESCIA, IL GIOCA, VIA GRAMSCI N. 13/A
BRESCIA, GIOCATOYS, VIA MONTELLO N. 48
BRESCIA, GIOCAGIOCA, VIA S. MARIA CROCIFISSA DI ROSA N.63
BRESCIA, BRESCIA GIOCATTOLI, VIA VANTINI N. 26
BRESCIA, BRESCIA GIOCATTOLI, VIA MARTINO FRANCHI N. 29
CARAVAGGIO, BG, MERISIO, VIA OBERDAN N. 13
CASSANO D'ADDA, MI, GRAZZINI/4, CENTRO COMM.LE L'AGORA'
CINISELLO B.MO, MI, MULTISYSTEM S.A.S., VIA ROMA N.25
CORBETTA, MI, PENATI SRL, VIA SIMONE DA CORBETTA N.49/D
CREMA, CR, EL-COM, VIA LIBERO COMUNE N.15
CREMONA, CASA DEL GIOCATTOLO, C.SO MATTEOTTI N.100
CREMONA, TELCO, P.ZZA MARCONI N. 2/A
CREMONA, PRISMA, VIA BUOSO DA DOVARA N. 8
CURNO, BG, RODESCHINI, CENTRO COMMERCIALE DI CURNO
DESENZANO, BS, MEGABYTE, P.ZZA MALVEZZI N.14
FINO MORNASCO, CO, MIAZZO, S.S. GIOVI N. 7
GALLARATE, VA, GIOCHI GARDEN, C.SO SEMPIONE N.33
GALLARATE, VA, GIOCART, VIA MILANO N. 165
GERENZANO, VA, GRANDI MAGAZZINI ROSSI, VIA G.P. CLERICI N.196
GORGONZOLA, MI, ARCA, VIA TRIESTE N.13
GRADESCO PIEVE DELMONA, CR, MONDO COMPUTER, CENTRO COMM.LE CREMONA 2
GRATACASOLO, BS, INFOCAM, ST. PROVINCIALE 38
GRUMELLO, BG, MEGABYTE, VIA ROMA N.61
LECCO, CO, LONGATELLI MARIO, VIA BALICCO N.11
LEGNANO, MI, GRANCASA, VIA C. JUCKER N. 1/3
LENTATE SUL SEVESO, MI, PIEMONTI, VIA NAZIONALE DEI GIOVI N.4
MAGENTA, MI, PASSAPAROLA GIOCHI, P.ZZA GIACOBBE N.11
MALEGNO, BS, LO BRACCO, VIA DEL LANICO N. 121
MANTOVA, MEGABYTE, VIA CALVI N.95
MANTOVA, TOY CENTER GIOCATTOLI, VIA PARMA N. 26/A
MELEGNANO, MI, L'AMICO DEL COMPUTER S.R.L., VIA CASTELLINI N.27
MILANO, GRAZZINI SRL, VIA M. MACCHI N.29
MILANO, GRAZZINI/2, V.LE ROMOLO N.9
MILANO, GRAZZINI/3, VIA PITAGORA N.4
MILANO, G. RICORDI & C., VIA BERCHET N.2
MILANO, SUPERGAMES, VIA VITRUVIO N.3
MILANO, RIVOLA, VIA VITRUVIO N.43
MILANO, PERGIOCO SNC, VIA S. PROSPERO N.1
MILANO, GIOCATTOLI NOE', VIA MANZONI N.40
MILANO, FLOPPERIA, V.LE MONTE NERO N.15
MILANO, CALLIGARO DISTRIBUZIONE, VIA AMPERE N.105
MILANO, SELECT, P.LE GAMBARA N.9
MILANO, GRANDE EMPORIO CAGNONI, C.SO VERCELLI N. 38
MILANO, KRAMER ELECTRONIC, VIA KRAMER N. 19
MILANO, LULMEN S.R.L., VIA S. MONICA N. 3
MILANO, B.C.S., VIA MONTEGANI N.11
MILANO, ELETTROVOCE BRAHA, VIA PIER CAPPONI N. 5
MILANO, VIRGIN MEGA STORE, P.ZZA DUOMO
MILANO, FAREF, VIA A. VOLTA N. 21
MILANO, MARCUCCI, VIA F.LLI BRONZETTI N. 37
MILANO, MESSAGGERIE MUSICALI, GALLERIA DEL CORSO N. 2
MILANO, TRONY GAMES, VIA PASCOLI N. 56
MILANO, JOYSTICK FUN, VIA LORENTEGGIO N. 38
MILANO, ASI, VIA VALDAGNO N. 5
MONZA, MI, BIT 84, VIA ITALIA N.4
MONZA, MI, INFERNO DI VAGHI, VIA PASSERINI N.7
MONZA, MI, A.Z., VIA BUONARROTI N. 74
MORNAGO, VA, VANONI, VIA STAZIONE N.18
MOZZO, BG, VISCONTI, STRADA 153 - GRAN MERCATO DEI COLLI
NERVIANO, MI, GRANCASA, VIA LATERALE GIOVANNI XXIII
ORZINUOVI, BS, METAL MARK DI GAVAZZONI, VIA ADUA N. 45
PALAZZOLO S/O, BS, MILLEGIOCHI, VIA BRESCIA N.11
PEDRENGO, BG, GIOCOSPORT 2001, VIA FERMI N. 19
PIADENA, CR, TECNOGIOCHI, VIA FERRARIS N. 1
POMPIANO, BS, IL MAGGIOLINO, VIA BUONARROTI N.41/B
REZZATO, BS, C.D.C., S.S. PADANA SUPERIORE 11
REZZATO, BS, GIOCATTOLI CENTER, VIA GARIBALDI N. 72
RHO, MI, NEXT COMPUTER, VIA BUGATTI N. 13
RODENGO SAIANO, BS, COLMARK SPA, VIA INDUSTRIALE N.8
S. ANGELO LODIGIANO, MI, CERRI BATTISTA, VIA PEROSI N.10
S. ANGELO LODIGIANO, MI, FERRARI LUIGI, VIA MADRE CABRINI N. 44
S. GIULIANO MIL.SE, MI, VIDEOTEQUE, VIA TOLSTOI N.86/G
S. GIULIANO MIL.SE, MI, GRANCASA, VIA TOLSTOI N. 85
SABBIO CHIESE, BS, BAZZANI, VIA PARROCCHIALE N. 22
SEREGNO, MI, BONSAGLIO SRL, VIA DELLA REPUBBLICA N.200
SESTO S. GIOVANNI, MI, EASY SOFTWARE, VIA GRAMSCI N. 52
SORDIO, MI, TUTTO SOFTWARE SAS, VIA EMILIA N. 22
TIRANO, SO, SICON NON FOOD, VIA ELVEZIA N.8
VARESE, BERNASCONI, VIA SAFFI N.88
VIMODRONE, MI, MISTER BIT, CITTA' MERCATO

VENETO

ALTE CECCATO, VI, GUERRA COMPUTER, V.LE INDUSTRIA
BASSANO DEL GRAPPA, VI, ASTER MARKET, VIA MARINONI N.5
BASSANO DEL GRAPPA, VI, CANONICO GIOCATTOLI, VIA MATTEOTTI N.31
BASSANO DEL GRAPPA, VI, IL NIDO SNC, VIA CAPITELVECCHIO N.40
BASSANO DEL GRAPPA, VI, R.T.E. SNC, VIA J. DA PONTE N.25
BELLUNO, IL PAESE DEI BALOCCHI, VIA VITT. VENETO N. 160/A
CAST. DI GODEGO, TV, BAGGIO SEVERINA, VIA XXIX APRILE N. 2/A
CEGGIA, VE, SARTORELLO SPA, VIA DUCA D'AOSTA N.2
ESTE, PD, COMPU & GAMES, VIA TITO LIVIO N. 5
FELTRE, BL, GUERRA COMPUTER, VIA MAZZINI N.10
LEGNAGO, VR, ZANON DI ISALBERTI E., VIA BEZZECCA N.3
LEGNAGO, VR, FERRARIN, VIA DE MASSARI N.10
MALO, VI, COVE, VIA COPERNICO N.19
MARGHERA, VE, SME, VIA ORSATO N. 5
MESTRE, VE, GUERRA COMPUTER, VIA BISSUOLA N 20/A
MESTRE, VE, SME, VIA TORINO N.101
PADOVA, FRIGOBERETTA, VIA S. LUCIA N.25
PADOVA, TESTI GIOCATTOLI, VIA S. LUCIA N.11
PADOVA, COMPUMANIA SNC, VIA CARLO LEONI N.32
PADOVA, COMPUTER POINT, VIA ROMA N.63
PADOVA, ITALTECNICA SNC, VIA GIOTTO N.39/43
PADOVA, ZELLA ADELIO, P.ZZA DE GASPERI N.31/A
PADOVA, ZATTARIN SPA, STRADA DEI COLLI N.99
PADOVA, NEW SPADA JET (ZATTARIN), VIA T. ASPETTI N.168
PIOVE DI SACCO, PD, VITALIANI E FRISON, VIA ROMA N.46
PORTOGRUARO, VE, SARTORELLO SPA, VIA VENEZIA
ROSSANO VENETO, VI, ELECTRONIC STAR, VIA BESSICA N. 85
ROVIGO, ZATTARIN SPA, VIA COOPERAZIONE N.4
ROVIGO, CLINICA DEL RASOIO E DEL COMPUTER, V.LE REGINA MARGHERITA 7/9
ROVIGO, MONDO GIOVANE COMPUTERS, VIA FUA' FUSINATO N. 37/A
RUBANO, PD, EUROMARKET, VIA DELLA PROVVIDENZA N.212
S. BIAGO CALLALTA, TV, RAZIN, VIA POSTUMIA N. 78
S. DONA' DI PIAVE, VE, GUERRA COMPUTER, VIA C. BATTISTI N.53
S. GIOVANNI LUPATOTO, VR, CASA DEL BAMBINO, VIA CA' NOVA ZAMPIERI
S. GIOVANNI LUPATOTO, VR, TOY CENTER, VIA C. BATTISTI N. 278/A
S. GIUSTINA BELL.SE, BL, IL PAESE DEI BALOCCHI, VIA VOLPERE N.20
S. MARIA DI SALA, VE, CENTERCASA, VIA GRANDI
SCHIO, VI, CASAROTTO SNC, VIA SS. TRINITA' N.35
SUSEGANA, TV, SME, VIA CONEGLIANO N.57
TAGLIO DI PO, RO, G.M. DI MORETTO, VIA MILITE IGNOTO N.3
TORRI DI QUARTESOLO, VI, ECHOS - CENTRO "LE PIRAMIDI", P.ZZA RUZZANTE N. 25
TREVISO, AL GIOCA TU, VIA ZERMANESE N.15
TREVISO, GUERRA COMPUTER, P.ZZA TRENTIN N.6
VENEZIA, CAPUTO SNC, S. MARCO 5193
VENEZIA, BARERA, SAN MARCO N.49/48
VENEZIA, RAVAGNAN CARLO, VIA S. MARCO N. 2428
VERONA, CASA DELLA RADIO, VIA ADIGETTO N.47
VERONA, PERSONAL WARE, VIC. VOLTO SAN LUCA N.6
VERONA, LEONETTI FERNANDA, VIA MANTOVANA N.2
VERONA, NASTROTECA 2000, VIA VASCO DE GAMA N.14
VERONA, MEGABYTE, P.ZZA S. TOMASO N.10/11
VICENZA, ZATTARIN SPA, V.LE VERONA N.79/81
VICENZA, ZUCCATO SRL, C.SO PALLADIO N.78
VILLAFRANCA, VR, MA.BE. SAS, VIA MESSIDAGLIA N.130

FRIULI VENEZIA-GIULIA

PORDENONE, FRIGOBERETTA, C.SO VITT. EMANUELE N.14
TRIESTE, CENTERCASA, VIA C. BATTISTI N.29
TRIESTE, VIDEOLANDGAMES DI SPARTA' R., VIA RISMONDO N.4
UDINE, CASA DEL BIMBO SNC, VIA AQUILEIA N.15/A
ZOPPOLA, PN, SME, VIA UDINE N.20

TRENTINO ALTO ADIGE

BRUNICO, BZ, RADIO MAIER, VIA PRINCIPALE N.70
CLES, TN, TRADING OFFICE SNC, VIA IV NOVEMBRE N.23
GARDOLO, TN, MUSIC CENTER, VIA SOPRASASSO N.32/4
MERANO, BZ, KONTSCHIEDER ERICH, VIA PORTICI N.313
ROVERETO, TN, LA DISCOTECA DI SAVOIA, VIA TARTAROTTI N.48
TRENTO, SESTER ANTONIO, VIA XXIV MAGGIO N. 2/3
TRENTO, CRONST S.A.S., VIA G. GALILEI N. 25

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA, GRANDE EMPORIO STERLINO, VIA MURRI N. 73/75
BOLOGNA, GRANDE EMPORIO STERLINO, VIA LOMBARDI N.43
BOLOGNA, LELA, VIA COSTA N.38/D
BOLOGNA, T.L.B. DI GHERARDI, VIA OBERDAN N. 29
BOLOGNA, CARTOLERIA PORTANOVA SAS, VIA PORTANOVA N. 18/9
BOLOGNA, EURO ELETTRICA SRL, VIA RANZANI N.13/2
BOLOGNA, BORSARI ELETTRONICA, VIA FARINI 9
CARPI, MO, AL PAESE DEI BALOCCHI, C.SO CABASSI N.28
CASALGRANDE, RE, MACCHIONI, VIA STATALE N. 467
CASTELNOVO NE' MONTI, RE, MONDO MUSICA, VIA ROMA N. 27
CENTROBORGO BOLOGNA, BO, BORSARI MUSICA S.R.L., VIA M. E. LEPIDO N. 186/21
CESENA, FO, EUREKA, VIA F.LLI ROSSELLI N.5
DOGANA S. MARINO, , S. MARINO INFORMATICA, VIA 3 SETTEMBRE N.113
FAENZA, RA, ARGNANI SAS, P.ZZA DELLA LIBERTA' N.5/A
FERRARA, GIO PLASTIK, VIA S. ROMANO N. 90
FERRARA, BUSINESS POINT, VIA CARLO MAYR N.85
FIDENZA, PR, PONGOLINI SNC, VIA CAVOUR N.32
FORLI', TUTTO PER IL BIMBO, VIA G. REGNOLI N.15
FORLI', CENTRO GIOCHI 2000, V.LE ITALIA N.30
FORLI', MARCO POLO SNC, V.LE ROMA N.171
GUASTALLA, RE, MAFRI, VIA CAVALLO ANG. SACCO E VANZETTI
LUGO, RA, MONTANARI ILLARIO, L.GO CALDERONI
LUGO, RA, BRISTOL, VIA LOGGIA DEL PAVAGLIONE N.19
MODENA, ORSA MAGGIORE, P.ZZA MATTEOTTI N.20
MODENA, ORSA MAGGIORE C. COMM.LE I PORTALI
PARMA, ZANICHELLI, VIA A. SAFFI N.78/B
PARMA, CABRINI POLYEMOTION, AL CENTRO TORRI
PARMA, DISNEYLAND, VIA M. D'AZEGLIO N.23
PARMA, LOMBARDINI BRUNO, STRADA CAVOUR N.17
PARMA, RONCAGLIA BRUNO, VIA GARIBALDI N.59
PAVULLO, MO, VIDEO MUSIC, VIA GIARDINI N. 66
RAVENNA, PALMIERI & C. SRL, VIA GRAMSCI N. 72
REGGIO EMILIA, PETER PAN, VIA EMILIA S. STEFANO N. 15/E
REGGIOLO, RE, DISCOPLAY, V.LE AMENDOLA N. 40/C
RIMINI, FO, EASY COMPUTER SNC, VIA LAGOMAGGIO N.50/A
RIMINI, FO, MASTRO GEPPETTO, VIA SIGISMONDO N.5/7
RIMINI, FO, GIOCATTOLI BERTI, VIA BATTARRA N.3
S. LAZZARO DI SAVENA, BO, ZACCARELLI GIORGIO, VIA EMILIA N.80
S. LAZZARO DI SAVENA, BO, BORSARI CASA, VIA EMILIA LEVANTE N. 259
SORBOLO, PR, CABRINI IVO, VIA GRAMSCI N.58
VIGNOLA, MO, FOLLETTI E FATE, C.SO ITALIA N. 46-48

LIGURIA

BOLZANETO, GE, MARTINELLI NARA, VIA C. RETA N.7/9
GENOVA, LA FATA DEI BAMBINI, GALL. MAZZINI N.35
GENOVA, LA BEFANA DI BACCANTI, VIA ASSAROTTI N.2
GENOVA, IL BALILLA, VIA F. APRILE N.112
GENOVA, CENTRO GIOCO EDUCATIVO, C.SO BUENOS AIRES N.3/R
GENOVA, LOBIANO MARIO, VIA G. DE PAOLI N.27/29
GENOVA, ABM COMPUTER SRL, P.ZA DE FERRARI N.24/R
GENOVA, BABY LAND, VIA COLOMBO N. 58/60
GENOVA, I GIOCATTOLI DI LELLA, VIA SAN LUCA N. 75/R
LA SPEZIA, ABRUZZESE, VIA DALMAZIA N.20
LA SPEZIA, INGROGIOCA SAS, VIA ROMA N. 194
ONEGLIA, IM, SERBATI RICCIOTTI, SALITA ARDOINO N. 10
PONTEDECIMO, GE, G. & G. GIOCATTOLI, VIA OTTINELLI N. 2
SAVONA, BAZAR QUAGLIA, C.SO ITALIA 235

TOSCANA

AREZZO, CASA DELLO SCONTO, VIA VITT. VENETO N. 115/117
AREZZO, CASA DELLO SCONTO, P.ZA GIOTTO N. 29
CAMAIORE, LU, IN.CA.BA, VIA PROVINCIALE N.241/B
CASCINA, PI, F.LLI MONTESI, V.LE COMASCHI N. 39
CHIANCIANO TERME, SI, CAMISA MASSIMO, V.LE ROMA N. 33
FIRENZE, TELEINFORMATICA TOSCANA, VIA BRONZINO N.36
FIRENZE, CASA DELLO SCONTO, VIA TOSELLI N.126
FIRENZE, EUROSOFT, VIA DEL ROMITO N. 10/R
FIRENZE, F.LLI PAOLI, VIA DATINI N.45
FIRENZE, PUNTO SOFT, VIA TORCICODA N.1/RFIRENZE, BABY MARKET, V.LE DEI MILLE N. 72
FIRENZE, CASA DELLO SCONTO, P.ZZA DELLA STAZIONE
FIRENZE, HELP! COMPUTER, VIA DEGLI ARTISTI N. 8 C
FORNACETTE, PI, CASA MARKET, VIA T. ROMAGNOLA N. 284
GROSSETO, ANDREINI LORIS, VIA PAGLIALUNGA
LIDO DI CAMAIORE, LU, IL COMPUTER DI VECOLI, V.LE COLOMBO N.216
LIVORNO, FUTURA 2 SRL, VIA CAMBINI N.19
LIVORNO, BALDI FIORELLA, VIA DELLA CORONCINA N. 8
LIVORNO, FOTO UNIVERSAL, P.ZZA XX SETTEMBRE
LIVORNO, ETA BETA, VIA S. FRANCESCO N. 30
LUCCA, COMPUTER SHOP CENTER, P.ZZA CURTATONE N.102
LUCCA, CIPOLLA ANTONIO, VIA VITT. VENETO N.26
LUCCA, L'ELETTRONICA DI FEDERIGHI, P.ZZA DEL SALVATORE N.6
LUCCA, DISCO ROSSO, VIA S. PAOLINO N. 67
MASSA, FLOATING POINT, GALL. L. DA VINCI N.32
MONTECATINI TERME, PT, PELLEGRINI GIANCARLO, VIA U. BASSI N. 8/10
MONTERIGGIONI, SI, ELETTROMERCATO SRL, VIA TOSCANA N.6
MONTIGNOSO, MS, PLAYMASTERS, VIA INTERCOMUNALE N.49
ORBETELLO, GR, BABY'S LAND, VIA GIOBERTI N. 151
PIETRASANTA, LU, HIGH TECH COMPUTERS, VIA MAZZINI N. 81
PISA, TECHNOVAS COMPUTER, P.ZZA GUERAZZI N. 19/21
PISA, CASA DELLO SCONTO, VIA CAMMEO N. 59
PISTOIA, MORGANA, VIA DALMAZIA N. 424
POGGIBONSI, SI, BABILONIA, VIA DEL COMMERCIO N. 29
PONTEDERA, PI, ELECTRONIC DREAMS SNC, VIA DANTE N.27
PRATO, FI, VIDEOFUTURO, VIA MONTEGRAPPA N.15
SCANDICCI, FI, BELLANTI & C., P.ZZA L. DA PALESTRINA N.317
SIENA, VIDEOMOVIE, VIA GARIBALDI N.17
SIENA, BIANCHI ELETTRONICA, STRADA MASSETANA ROMANA
SIENA, BROGI RENATO, VIA CAMOLLIA N. 20/22
VIAREGGIO, LU, CASA DELLO SCONTO, VIA AURELIA NORD

MARCHE

ANCONA, ZIBALDONE, VIA GRAZIE N.1
ANCONA, TORTORELLI DI ANGELONI, C.SO STAMIRA N. 25
CAMERINO, MC, BAZZELLA GINA, C.SO VITT. EMANUELE N.51
CASTELFIDARDO, AN, MEZZELANI GIULIA, VIA XXVIII SETTEMBRE N. 28
FALCONARA M., AN, MONDO PICCINO SNC, VIA N. BIXIO N. 18/A
FANO, PS, ANGELINI, VIA VINCENZO ROSSI N.11
FANO, PS, FULIGNI GIOCHI, VIA NOLFI N.1/A
FERMIGNANO, PS, HIFI MARKET, VIA MACCIONI N. 6
FERMO, AP, PASSI HI-FI LINEA COMPUTERS, VIA TRENTO NUNZI N.72/74
FOLIGNANO, AP, BENVENGA ERMINIA, V.LE AOSTA N. 21
JESI, AN, SIGNORETTI MARIO, C.SO MATTEOTTI N. 48
LIDO DI FERMO, AP, FIMEC DI DAMIANI, VIA MACERATA N. 4/12
MACERATA, CERQUETELLA PIERINO, VIA SPALATO N.126
MATELICA, MC, ELETTROLANDIA, C.SO VITT. EMANUELE N. 28
PESARO, REAL CICOGNA, VIA BRANCA N.69
PESARO, PERSONAL COMPUTER, VIA PONCHIELLI N. 2
S. ANGELO IN VADO, PS, GIOVAGNOLI CLEMENTE, C.SO GARIBALDI
S. BENEDETTO DEL TRONTO, AP, IL GIOCATTOLO, VIA MANCINI
VILLA S. ANTONIO, AP, MAROZZI GIULIO, VIA SALARIA N.2

UMBRIA

BASTIA UMBRA, PG, BARBAROSSA GIANCARLO & C. SNC, VIA ROMA N.77
CITTA' DI CASTELLO, PG, WARE, VIA DEI CASCERI N. 31/A
DERUTA, PG, REAL G., VIA TIBERINA SUD
FOLIGNO, PG, VALERI RUFFINO, VIA BENEDETTO CAIROLI N.29
FOLIGNO, PG, BRIGO BRUNA, VIA GRAMSCI N.87
FOLIGNO, PG, ETABETA DI BIZZARRI SNC, P.ZZA SAN DOMENICO
PERUGIA, CASA DELLO SCONTO, VIA 7 VALLI
PERUGIA, MEDIA ELECTRONIC IMPORT, VIA PICCOL PASSO N. 107
PERUGIA, MAGAZZINI P. BASTELLI EGIDIO, VIA BAGLIONI N. 17/29
PERUGIA, MAGAZZINI P. BASTELLI EGIDIO, VIA MENTANA N. 55/75
PERUGIA, MIGLIORATI, VIA S. ERCOLANO N. 3/10
SAN SISTO, PG, CIEM DI MINUTI, VIA PIEVAIOLA N. 166
TERNI, STEFANONI ERMINIO, VIA CRISTOFORO COLOMBO N.3
UMBERTIDE, PG, FIRMICA GIUSEPPE, VIA GARIBALDI N. 17
UMBERTIDE, PG, MENIGATTI LORIS, VIA STROZZACAPPONI N. 47

ABRUZZO

L'AQUILA, RICCI BABY SAS, C.SO FEDERICO N.213
PESCARA, PASSERI BIAGIO, VIA N. FABRIZI N.25/30
TERAMO, CIFONI DOMENICO, VIA SAVINI N.15
VASTO, CH, STEFANO, VIA S. CATERINA DA SIENA

LAZIO

APRILIA, LT, GRIS COMPUTER, VIA UMBRIA N.14/A
CASSINO, FR, PETRACCONE, VIA PASCOLI N.110
CASSINO, FR, ALTRUI GIANNI, VIA C. COLOMBO N.20
CASSINO, FR, SIDAC, P.ZZA S. GIOVANNI N. 16
CERVETERI, RM, VIDEO SHOP, VIA SETTEVENE PAOLO N.75
CIAMPINO, RM, COMPUTERTIME, VIA COL DI LANA N.11/15
CISTERNA DI LATINA, LT, S.E.C., VIA APPIA KM 54, 3
CIVITAVECCHIA, RM, OTTICA FOTO BRUNO, C.SO CENTROCELLE N.32/A
CIVITAVECCHIA, RM, SAVINI VINCENZA, C.SO MARCONI N.35
FORMIA, LT, LUIGI GIGLIO & C., VIA VITRUVIO N.282
FRASCATI, RM, M.R.S., VIA LUCIANO MANARA N.5
LADISPOLI, RM, BARGIACCHI RADIO, V.LE ITALIA N.12
LATINA, ANDREOLI SRL, VIA E. FILIBERTO N.8
LATINA, VIDEO IN, VIA DELLA STAZIONE
MONTEROTONDO, RM, MASSIMILIANO E PIETRO MANCINI SAS, VIA KENNEDY N.100
NETTUNO, RM, ELETTRONICA MANCINI, P.ZZA S. FRANCESCO N.13
POMEZIA, RM, GOLDEN COMPUTER SRL, VIA DANTE ALIGHIERI N.74
POMEZIA, RM, COMAB SAS, V.LE DANTE ALIGHIERI N.1
RIETI, TOGNOCCHI SRL, VIA DOMIZIANO N.8
ROMA, METROIMPORT, VIA DONATELLO N.37
ROMA, CIUFF-CIUFF, VIA ETRURIA N.4/A
ROMA, BABY'S STORE, V.LE XXI APRILE N.56
ROMA, CHIOCCIA LEONILDE, V.LE MARCONI N.277
ROMA, PRIMI PASSI DI TRANCI ELDA & C. SNC, VIA BEVAGNA N.35/37
ROMA, I MAGAZZINI DEL POPOLO, VIA FOSSO DI TOR TRE TESTE N.46
ROMA, MODEL MARKET 2 SRL, VIA PARIGI N.7/8
ROMA, MARZI OTELLO, P.ZZA FILIPPO CARLI N.4
ROMA, F.LLI PIER MATTEI & C. SNC, VIA APPIA N. 423
ROMA, CASA MIA, VIA APPIA NUOVA N.146
ROMA, MONDO DEI PICCOLI, VIA BOCCEA N.243
ROMA, SUPERGIOCATTOLI C/O CENTO COMM.LE CINECITTA' 2
ROMA, GIOCOMANIA SRL, VIA A. MELDOLA N. 424
ROMA, AL GIOCATTOLO DI TUTTI SAS, VIA A. MARIO N.58
ROMA, GIOCANDO DI SAUDELLA ANNA, VIA A. MENGHINI N.83/5
ROMA, ARCOBALENO, VIA MAGNA GRECIA N.71
ROMA, CHOPIN, VIA CHOPIN N.27
ROMA, COMPUSHOP, VIA NOMENTANA N.265
ROMA, EASY DATA, VIA AMODEO N.31/D
ROMA, DISCO POP, VIA G. CAPPONI N. 11
ROMA, F.LLI FORNACIARI, VIA DEI CASTANI N.2/A
ROMA, GIGI WATCH ELETTRONICA, V.LE IPPOCRATE N.25
ROMA, KYNDES, VIA AURELIA N. 387
ROMA, MAN SAN, VIA MAGNA GRECIA N.33
ROMA, P.A.T.E. 80, VIA TOSCOLANA N.489
ROMA, PAOLINI SNC, VIA PALINI N.94
ROMA, PIX COMPUTER, VIA F. D'OVIDIO N.6 C
ROMA, R.C.E., P.ZZA DEI GERANI N.40/41
ROMA, R.P.M., VIA GIULIA N.142
ROMA, SAFO RADIO TV SRL, VIA APPIA NUOVA N.501/505
ROMA, VANGUARA ELETTRONIC, P.LE PRENESTINO N.16/19
ROMA, LEONARDO SRL, VIA PANFILO CASTALDI N.7
ROMA, CIMINI ANTON GIULIO, VIA PRENESTINA N.421/A
ROMA, DISCOTECA FRATTINA, VIA FRATTINA N.50
ROMA, GALLERIA TUSCOLANA, VIA Q. VARO N.15/19
ROMA, GIORNI GIOCATTOLI SNC, VIA M. COLONNA N.30/32/34/36
ROMA, P. MORGANTI & C. SAS, V.LE EUROPA N.72
ROMA, STYL BABY, VIA TORREVECCHIA N.100
ROMA, PCC COMPUTER HOUSE, VIA CASILINA N.283/A
ROMA, ARICO' GIOVANNI, VIA MAGNA GRECIA N.71
ROMA, UNION SHOP SAS, V.LE REGINA MARGHERITA N.9
ROMA, UNION SHOP SAS, L.GO GIORGIO MACCAGNO N.8
ROMA, UNION SHOP SAS, C.SO TRIESTE N.188
ROMA, UNION SHOP SAS, L.GO SOMALIA N.19
ROMA, TURFANI SRL, V.LE EROI DI CEFALONIA N.227
ROMA, FOTO FRANK, VIA DEI MILLE N.26
ROMA, GEMAR SRL, VIA DI P.TA CAVALLEGGERI N.65
ROMA, ELETTROMARKET SRL, VIA CESARE BALBO N.1
ROMA, VA.MO. SNC, VIA FIUMINATA N.4/6
ROMA, CASA MIA GAIA SRL, L.GO BOCCEA N.12
ROMA, G. RICORDI & C., VIA G. CESARE N.88
ROMA, G. RICORDI & C., VIA DEL CORSO N.506
ROMA, OCCHIENA FERDINANDO, CIRC.ZIONE GIANICO
SORA, FR, THE STORE, VIA MATTEOTTI N.3
TIVOLI, RM, A.V.C. SHOP SERVICE, VIA EMPOLITANA F
TIVOLI, RM, SAMA ELETTRONICA, VIA 2 GIUGNO N.35
VELLETRI, RM, KEYBIT, VIA PAOLINA N.55
VITERBO, CARTOLERIA BUFFETTI, VIA MARCONI N.65

CAMPANIA

ARZANO, NA, IDEA GIOCATTOLO SRL, VII TRAVERSA F
AVELLINO, GIOCATTOLI LANZETTA, VIA CIRCONVALLA
AVERSA, CE, IOVINE ANTONIETTA, VIA COSTANTINOP
AVERSA, CE, NEW TV HI-FI, VIA ROMA N. 218
BATTIPAGLIA, SA, KING COMPUTER, VIA OLEVANO N.
C/MARE DI STABIA, NA, IL REGALO DI SOMMA, VIA G N.145/151
CASORIA, NA, SHASHIN, EUROMERCATO CAMPANIA
GRAGNANO, NA, PRIDAM SNC, VIA CAPPELLA DEI BIS
MERCATO S. SEVERINO, SA, OFFISYSTEM SAS, VIA RO
NAPOLI, DOORINO SRL, L.GO LALA N.22/48
NAPOLI, SANTANIELLO SAS, VIA SANTANNA DEI LOMI
NAPOLI, HPE INFORMATICA SNC, VIA CONSALVO N.1
NAPOLI, CORSALE SAS, VIA S. GENNARO ANT. N. 102
NAPOLI, MONDIAL GIOCATTOLI, VIA DIOCLEZIANO N.
NAPOLI, DARVIN, GALLERIA UMBERTO I N.79
NAPOLI, CIAN, GALLERIA VANVITELLI N.32
NAPOLI, CASA MIA SAS, VIA F. CILEA N. 115
NAPOLI, LA GIRANDOLA, VIA NICOLARDI N.138/162
NAPOLI, MFC QUAGLIA SPA, CALATA S. MARCO N.6
NAPOLI, GERARDI E FORTUNA, V.LE KENNEDY N.103
NAPOLI, VIDEO SUD SNC, VIA P. DELLA VALLE N.16
NAPOLI, APREA, VIA VERSINI N. 15
NAPOLI, VC DI V. CASTELLUCCIO, VIA PRIVATA RICCI I
NAPOLI, ESTERCOM, GALL. UMBERTO I N. 17
PORTICI, NA, NUOVA INFORMATICA SHOP SAS, VIA LIBE
PORTICI, NA, INFORMATICA ESSE, VIA LIBERTA' N. 25
POSITANO, SA, NUOVA FOTOGRAFIA, VIA PASITEA N.
QUALIANO, NA, VIDEO CLUB ODEON SOFT SAS, VIA K
S. MARIA C.VETERE, CE, ELETTRONICA VALENTINO, P.ZZA
S. GIORGIO A CREMANO, NA, TEMA SAS, VIA VITTORE
SALERNO, EREDI SPIRITO MARIO, VIA MERCANTI N.21
SAN PRISCO, CE, R.F. VOLLERO, VIA APPIA N. 1
VALLO DELLA LUCANIA, SA, PLAY AND SOUND, VIA T

PUGLIA

ANDRIA, BA, CENTER MUSIC, VIA F. FERRUCI N. 25/27/29
ANDRIA, BA, CENTER MUSIC 2, VIA FIRENZE N. 43 A-B
ARADEO, LE, FOTO MARIO, VIA TRIPOLI N.41
BARI, CENTRO ATARI R.V.F., C.SO CAVOUR N.196
BARI, DISCORAMA, C.SO CAVOUR N.99
BARI, DISCORAMA 2, V.LE EINAUDI N.17 C.D.E.
BARI, WILLIAMS COMPUTER, V.LE UNITA' D'ITALIA N. 32
BARI, WILLIAMS COMPUTER, V.LE UNITA' D'ITALIA N. 79
BARLETTA, BA, PAN CAL, VIA VITRANI N.58
CASAMASSIMA, BA, GLOBO INTERNATIONAL, BARI CENTRO
CASARANO, LE, DETTALGROSS D'AMICO, VIA POLA N. 2
CONVERSANO, BA, PUNTO 2000, VIA S. LORENZO N.47
FOGGIA, ALCATI DEMO SYSTEM, VIA S. LORENZO N.23
FOGGIA, ECI COMPUTER, VIA ISONZO N.28
GRAVINA DI PUGLIA, BA, COPYPUGLIA, VIA BARI N.42/44
LECCE, MITA RAFFAELE, VIA NAZARIO SAURO N. 14
MAGLIE, LE, RESTI SALVATORE, VIA OSPEDALE N.36
MARTINA FRANCA, TA, LEUCI RAG VINCENZA, VIA A. FIGHERA N. 53
SANTERAMO, BA, IDEAL SOFT, C.SO ITALIA N.92/94
TARANTO, ELETTROJOLLY, VIA ZARA N.75
TARANTO, TECNOBIT, VIA PLATEJA N.68/B
TARANTO, MONTERA, VIA CUGINI N.49/A
TRIGGIANO, BA, BABY PARK SRL, TANG. BARI SUD KM 810,200

CALABRIA

CATANZARO, AMCER SAS, L.GO SERRAVALLE
REGGIO CALABRIA, CONDEMI GIUSEPPE, VIA D. TRIPEPI N.71
REGGIO CALABRIA, GIAMBOI VENERA, VIA ORANGE

SICILIA

AUGUSTA, SR, CENTRO BABY, VIA PRINCIPE UMBERTO N. 177
CANICATTI', AG, CURTO PELLE BABY, VIA MONS. FICARRA
CAPO D'ORLANDO, ME, FOTOFLASH, VIA XXVII SETTEMBRE N. 26/A
CATANIA, AZETA SRL, VIA CANFORA N. 140
CATANIA, MAC SYSTEM, VIA R. IMBRIANI N.179/A
ENNA, MANETTA ARREDUFFICIO, VIA CHIARAMONTE N. 10
MESSINA, PETER PAN, VIA XXVII LUGLIO N.21
MESSINA, COMPUTER HOUSE MESSINESE, VIA DEL VESPRO N.58
MESSINA, TECNOELETTRONICA, VIA CENTONZE N. 139
MILAZZO, ME, ROBOTICA, P.ZA S. CUORE N.16
MISTERBIANCO, CT, CAV. D'ARRIGO GIUSEPPE, VIA A. MORO N. 21/23/25
MISTERBIANCO, CT, SAMART, VIA CARLO MARX N. 160
PALERMO, ELECTRON & C. SAS, VIA LINCOLN N.197
PALERMO, CEMEL SPA, VIA M. O. CORBINO N. 20/26
PALERMO, SICI GIUOCA, VIA S. CIRO N. 23/A
PALERMO, A. RANDAZZO S.P.A., VIA M. STABILE N. 160
PALERMO, CARAFFA DARIO, P.ZA R. SETTIMO N. 9/10
PALERMO, GALLERIA DEL GIOCATTOLO, VIA NAPOLI N. 55
PALERMO, HOME COMPUTER, V.LE DELLE ALPI N. 50/C-E
RAGUSA, CENTRO DIDATTICO IBLEO, VIA ROMA N.110/114
SIRACUSA, MELCHI, VIA M. BONANNO N. 19/A
SIRACUSA, TELSY, VIA S. OLIVIERI N. 35/T
TERMINI IMERESE, PA, CASCINO ANGELO & C. SNC, VIA GRISONE N.24
VITTORIA, RG, FOTOVIDEO BELLA, VIA CAVOUR N. 340

SARDEGNA

ARZACHENA, CA, DEMURO MADDALENA SNC, VIA RUZZITTO N. 20
CAGLIARI, COMPUTER POINT SAS, VIA CAVARO N. 21 B C
NUORO, CEN, VIA S. EMILIANO N.51
OLBIA, SS, SKEMA ELETTRONICA SNC, VIA ACQUEDOTTO N. 31
ORISTANO, ERRE DI DANCARDNO SNC, VIA E CAMPANELLI N.15
SASSARI, D.A.R.C. SNC, C.SO VICO N.37
SASSARI, SCARPA ANTONIO, VIA PRUNIZZEDDA N. 6
TORTOLI', NU, PORRA' SNC, VIA TEMPIO N.10

Ovvero: "A quale Joystick dovete affidare gli eroi che dovrete condurre nelle vostre epiche sfide al computer?"

LE DIREZIONI DELLA VITA

Ma che lingua parli?

RESISTENZA: Ovvero: "Quanti rimbalzi fa cadendo dal terzo piano?". In poche parole la capacità di resistere a smanettamenti, urti e usi impropri.

COMFORT: Quanti tasti ha? Dove li ha? Li ha? La manopola vi spappola la mano mentre la usate? Sì? No? Beh, il voto del comfort ve lo rivelerà.

SENSIBILITA': Se le diagonali sono il vostro problema, il pulsante di fuoco è sempre in sciopero ed è necessario prenotarsi due mesi in anticipo per ogni mossa che fate, confidate in un voto basso in questa voce.

TAC 50 - SUNCOM

MA: La Suncom perlomeno ha un pregio: non fa mai un joystick uguale a un altro. Ma ne ha anche un altro: riesce a fare joystick divertenti - a prenderli in giro si possono passare interi pomeriggi. Questo TAC 50 è abbastanza elegante da vedere, bello microswitchoso e rumoroso (se ci giocate di notte vi attirerete addosso le ire dell'intero vicinato) e discretamente fragile. L'impressione che si ha giocando è di estrema delicatezza, discreta sensibilità e totale inutilità. Avanti un altro!

LUKE: Nome in codice: Solo Flight. Impalpabile, rumoroso, iperleggero e vaporoso, è il tipico joystick da usare con cautela. Partricolarmente sensibile, un pò scarso nelle diagonali, munito di un autofire estremamente sensibile (ne è infatti sconsigliato l'uso in zone telluriche particolarmente instabili), è il joystick nato per i patiti di simulatori di volo, preferibilmente non di guerra, poichè un improvviso starnuto potrebbe scatenare un olocausto nucleare...

JH: Come fa un coso così sottile a fare tanto rumore? A parte il livello quantitativo di decibel che scatena, non c'è altro che questo Joy

faccia in grande. Oserei dire che è il joystick del giocatore medio con medi bisogni e medie ambizioni. Resistenza non eccelsa, impugnatura comoda ma non irresistibile e sensibilità appena su livelli buoni. Indicibilmente inguardabile il design e pulsanti di paraffina.

RESISTENZA: ....BAD
COMFORT: ....OK
SENSIBILITA': ....OK
GLOBALE: 68%

SLIK STIK - SUNCOM

MA: Uhm... Senz'altro avrà i suoi estimatori, più che altro per il fatto che assomiglia come comportamento a uno di quei joystck preistorici che fornivano insieme al VCS... Detto tutto. Un notevole pregio è l'estrema compattezza - se avete la scrivania incasinata, lo perderete in meno di trenta secondi e non sarete costretti a osservarlo. Estetica discutibile a parte, bisogna ammettere che è molto preciso come risposta anche se si sarebbe potuto fare di meglio per il pulsante di fuoco, che tra l'altro è solo uno ed è posto a sinistra, se siete mancini attaccatevi. Se avete bisogno di un joystick risparmioso, potrebbe fare per voi. Ho seri dubbi sulla resistenza: è leggero, apparentemente delicato e privo di microswitch.

LUKE: Nome in codice: Scottex. Lieve, delicato, liscio, morbido, dieci piani di cavo; questo è sicuramente uno dei joystick più piccoli e leggeri mai apparsi sul mercato (in tutto e per tutto uguale ad un rotolo di carta igenica parzialmente usato). Oltre all'aspetto esteriore (che è comunque per me particolarmente azzeccato e comodo), ho trovato lo Slik Stik particolarmente sensibile ma comunque troppo sballato nelle sue gnomiche dimensioni: sconsigliato perciò a tutti gli utenti che riescono a toccarsi entrambe le orecchie con una sola mano (vedi Marco).

JH: Non solo dei videogiochi e dei film esistono i seguiti! Questo joystick è sicuramente una evoluzione, neanche poi tanto avanzata, del vecchissimo joystick dell'Atari. Pensate che ha addirittura gli stessi pregi e gli stessi difetti: robusto, preciso e piuttosto comodo (se non avete la mano troppo grande o se avete il tocco morbido) ma veramente orribile per tutti i giochi di smanettamento. Brutto ma utile, è il tipico joy da usare sempre e non mostrare mai.

RESISTENZA: ....OK
COMFORT: ....BAD
SENSIBILITA': ....OK
GLOBALE: 71%

SUPERCHARGER - QUICKJOY

MA: Il signor Quickjoy una ne pensa e cento ne fa. Nel senso che ne fa novantanove senza pensare. Questo qui lo deve aver fatto mentre gli praticavano una lobotomia bilaterale, o mentre guardava Beautiful (che, in fin dei conti, è la stessa cosa). La risposta è imprecisa, i pulsanti di fuoco sono grezzi, il design è anonimo, sembra discretamente fragile e fa un sacco di casino: ma fatemi il favore...

LUKE: Nome in codice: Preistorico. Con questo strumento tra le mani possiamo comprendere l'evoluzione del joystick: tenendolo tra le mani si capisce come col passare del tempo la scala evolutiva può retrocedere fino a livelli protozoici di completa inutilità. Prescindendo dalla forma comunque standard, i tasti funzionano in modo discontinuo e poco preciso mentre lo stick reagisce insulsamente e maleducatamente agli impulsi a lui impartiti con rumori non molto canonici: pensatici due volte prima di considerarlo.

JH: Vantaggi: Ha i microswitch. Svantaggi: E' fragile, lento nella risposta, scomodo, di dubbio gusto estetico, ha la scatola fragile, il cavo di lunghezza standard, dei pulsanti piuttosto vegetanti..... Ma esiste di peggio!

RESISTENZA: ....BAD
COMFORT: ....OK
SENSIBILITA': ....BAD
GLOBALE: 59%

THE BOSS - WICO

MA: Se siete tra quelli che amano slogarsi i polsi a causa di strane torsioni nel bel mezzo di una partita, questo fantastico The Boss è il joystick che fa per voi. Ma che cosa vuol dire permettere allo stilo di ruotare su sé stesso? Che senso ha? E soprattutto, perché è così divertente tentare di staccarglielo? E chi può dirlo...

LUKE: Nome in codice: Contorsionista. Trovandosi faccia a faccia per la prima volta con questo joystick, non si può non rimanere sconvolti dalla non precisata direzione in cui impugnarlo: infatti l'impugnatura stessa è completamente libera di ruotare sul proprio asse dandovi così la possibilità di rotolarvi per terra senza rischiare di staccarvi un dito. Per fortuna è presente una freccia per rammentarvi la retta via e anche la posizione del tasto e la reattività non sono per niente male: comodo specialmente quando durante il gioco vengono invertiti i comandi...

JH: Non ci siamo. Appena lo si impugna ci si rende subito conto che avrete non pochi problemi con il vostro omino/astronave/ninja/alieno o qualunque sia ciò che tenterete di controllare. I casi di insubordinazione a cui andrete incontro partono dalle semplici difficoltà di movimento fino a giungere a raffinati ritardi millesimali nella risposta. Ovviamente non è poi di qualità così infima. La manopola (o stick che dir si voglia) è molto resistente, ma purtroppo altrettanto imprecisa. Boh!

RESISTENZA: ....OK
COMFORT: ....BAD
SENSIBILITA': ....BAD
GLOBALE: 54%

THE ARCADE - SUZO

MA: Un mito! The Arcade, insieme a altri tre/ quattro joystick (ovvero il Pro Competition 9000, il Cruiser nero, il Coin-Op) è senz'altro uno dei migliori joystick in assoluto; Spartano, robusto, sensibile e soprattutto comodo per chi come me appartiene all'antichissima nonché sacra scuola dei Giocatori che si Appoggiano a un Piano (e via con le numerose & esilaranti battute di carattere musicale). Non li fanno più i joystick così... E perché dovrebbero? Tanto io sono già a posto!

LUKE: Nome in codice: Space Invader. Dal design astrolabico alla reattività spaziale, questo è sicuramente uno dei joystick migliori in cui vi potete imbattere: benchè sia in commercio da un bel po' di anni, l'impostazione e la resistenza ne fanno un ottimo strumento per lunghe sedute di massacri iperspaziali senza però rischiare doloranti crampi difficilmente riparabili.

JH: The Arcade, he? Con un nome così ci si aspetterebbe un joystick enorme e pieno di pulsanti... Invece il nero joy della Suzo (altro nome ben scelto) è l'essenzialità per antonomasia (l'unico più essenziale è il Slick Stick della Suncom). Un solo pulsante, una manopola di forma superclassica e null'altro. Per fortuna quello che c'è è fatto bene: un po' duro all'inizio, si scioglie con il tempo fino a diventare un joystick eccellente.

RESISTENZA: ....GREAT
COMFORT: ....GREAT
SENSIBILITA': ....OK
GLOBALE: 84%

TAC 2 - SUNCOM

MA: Avete presente il fuoristrada della Suzuki che un po' di anni fa è stato ritirato dal mercato americano perché si ribaltava troppo spesso avendo il baricenro più in alto del dovuto? Beh, i tizi che lo

hanno progettato devono essere gli stessi che hano fatto questo TAC 2, il joystick meno stabile del mondo. Basta un po' di foga nell'utilizzo e avrete un fantastico joystick in più che svolazza a mezz'aria diretto verso il prezioso Ming della nonna! Inoltre, è discretamente "ammosciante" da usare, non si riesce a determinare se viene data una direzione o meno ed è discretamente scomodo per via del rapporto di dimensioni anomalo che lo caratterizza. Unica nota positiva sono i pulsanti: sembrano microswitchati (quasi quasi lo apro così vedo se lo sono davvero), e comunque rispondono davvero bene.

LUKE: Nome in codice: Mazza Ferrata. Possente, massiccio, pressochè indistruttibile; per il giocatore che non deve chiedere mai. Il Tac 2 è il vero joystick da combattimento, utile sia per spiaccicare le mosche sui muri (ocio ai muri), sia per tenere lontano il fratellino rompiballe che vuole sempre giocare a Pac Man ogni volta state per raggiungere il centesimo schermo di Bubble Bobble (dalle quattro alle sei ore di gioco). A mio parere uno dei migliori joystick da smanettamento mai generati da mente umana, così pesantemente corazzato e resistente da assicurarvi ore ed ore di continui dolori artritici alle mani: Buona fortuna.

JH: MASSICCIO! Chi ha disegnato questo joy doveva avere una sola idea in mente: "Deve durare! Deve durare tanto! Quanto? Di più!!!".
Scherzi a parte, penso proprio che questo sia il carro armato dei joystick: manopola bassa, gioco corto, due pulsanti a circuito indipendente e con microswitch. Fortunatamente non è il solo aspetto positivo del Tac-2: La sensibilità e la precisione sono di gran qualità e l'unico punto a sfavore di questa casamatta da scrivania è l'aspetto piuttosto spartano. Utile e robusto: compratelo.

RESISTENZA: ....GREAT
COMFORT: ....GREAT
SENSIBILITA': ....GREAT
GLOBALE: 90%

SUPERSTAR - QUALITY JOYSTICK

MA: Cosa? Adesso fanno anche i joystick belli da vedere? Non c'è più religione... Estetica a parte (davvero molto gradevole) questo "gioistic" è anche discretamente comodo da usare, nonostante il gioco un po' troppo ampio e i pulsanti a sinistra - pulsanti che tra l'altro lasciano un paio di dubbi sulla risposta. Nel complesso, un buon prodotto, adatto soprattutto ai mancini e a chi ha le mani "leggere".

LUKE: Nome in codice: Piovra. Questo è sicuramente un joystick che si abbarbicherà nella vostra vita, nonchè alla vostra scrivania (speriamo non si attacchi anche al lavoro del vostro dentista): oltre alle portentose ventose, il Superstar offre un'ottima sensibilita ottenibile con poco sforzo e un'azzeccata posizione dei pulsanti (entrambi a sinistra) che lo clasificano come un ottimo compagno durante le vostre avventure videogiochistiche. Non lo staccherete più dal vostro computer (neanche con tanta buona volontà!).

JH: Uno dei pochi Joystick pensati appositamente per i mancini. I

pulsanti di fuoco piazzati a sinistra della manopola lo fanno andare contro il filone dei joy convenzionali. C'è da dire, però, che il complesso non è certo malvagio. La linea è molto piacevole, la risposta dei pulsanti sopraincriminati è buona e così quella della manopola. Il difetto base del Superstar è tutto concentrato nel gioco della manopola troppo lungo. Prima che si possa compiere tutto il movimento necessario a cambiare direzione si perdono attimi preziosi che pagerete cari nei primi giorni, soprattutto contro gli shoot'em up.

RESISTENZA: ....OK
COMFORT: ....GREAT
SENSIBILITA': ....GREAT
GLOBALE: 88%

QUICKJOY II - QUICKJOY

MA: La pecca che si identifica con maggior semplicità è relativa ai tasti di fuoco - sono dei plasticoni, per fortuna c'è l'autofuoco. per il resto, è robusto, discretamente comodo ed è... strano al tatto! La superficie infatti è stranamente ruvida e... beh, è simpatico. Non lo comprerei assolutamente (e siamo pazzi? Ce ne mandano a tonnellate in redazione) ma di tanto in tanto lo uso per una partitina, più che altro quando mi rubano il mio Coin-Op.

LUKE: Nome in codice: Top Gun. Vero e proprio strumento da combattimento, il Quickjoy II è strutturalmente ben sagomato e particolarmente comodo da impugnare. Benchè rapido nelle risposte, resistente nonchè munito di ventose non troppo appiccicose, questo joystick scarseggia purtroppo in fatto di tasti che, poichè entrambi disposti sullo stick, sono scomodi da

utilizzare a ripetizione. Adatto per lunghe sedute davanti a simulatori di volo (dove il tasto viene raramente schiacciato ripetutamente) ma sconsigliato in tutti quei giochi dove è necessario sparare rapide raffiche.

JH: Questo è il prototipo del joystick bello che andava di moda parecchi anni fa. Completamente nero e con la manopola a forma di cloche, faceva la gioia di grandi e bambini poggiato di fianco al 64 nuovo di pacca. Adesso non fa più tanta scena e l'unica cosa che può salvarlo da un giudizio negativo è una buona realizzazione.
E cosa dire a riguardo? Nulla di male. E' compatibile con lo standard CPC 646 dell'Amstrad e risponde dannatamente bene. Non troppo comodi i due pulsanti di fuoco in cima alla manopola, ma per quel che costa è un grande Joystick.

RESISTENZA: ....GREAT
CONFORT: ....OK
SENSIBILITA': ....GREAT
GLOBALE: 78%

MEGASTAR - QUALITY JOYSTICK

MA: Questo vince senz'altro il Premio Simpatia Prova Joystick Zzap! 1992 - dove lo trovate un altro joystick con la forma così bizzarra? Anche la combinazione di colori non scherza, il corpo trasparente e il joy arancio come i pulsanti sono un gran bel vedere. Per quanto riguarda la tecnica, possiamo dire che 'sto Megastar è a dir poco impressionante: granitico, robustissimo, preciso al millisecondo - ed Elo ha appena detto che è "scomodo". Ovvero, correte a comprarlo, non ne capisce niente.

LUKE: Nome in codice: Piedone. Grande, grosso, non teme nessuno, soprattutto confronti. Ottima stabilità, incredibile serie di tasti che possono essere tenuti a destra o a sinistra (per la felicità di destri e mancini), ventose a tenuta stagna (siamo riusciti ad alzare un CDTV con il loro potere "risucchiante"), praticamente indistruttibile e con una sensibilità da chirurgo: non ho dubbi nel considerarlo uno dei migliori joystick su cui ho mai appoggiato le mie mani. Semplicemente grandioso!

JH: La Quality Joystick sembra avere intenzione di mantenere le promesse fatte nel momento in cui ha scelto questo nome. Bello e stravagante da vedere, il Megastar ha dalla sua anche un progetto inteligente e una ottima manovrabilità. Ci siamo divertiti tantissimo a controllare cosa riesca a sollevare con quelle ventose abnormi, e l'unica cosa che ha dimostrato che anche questo joy ha i suoi limiti è stato il tavolo della sala riunioni. Massiccio!

RESISTENZA: ....GREAT
COMFORT: ....GREAT
SENSIBILITA': ....GREAT
GLOBALE: 92%

SPEEDKING - KONIX

MA: Forza, mettiamoci in contrasto con l'intera umanità (come al solito)! Ho sempre odiato lo Speedking, tutti quelli che conosco ne hanno avuto almeno uno e deve essere il joystick più usato nelle maternità. Il fatto è che lo trovo scomodo - non si può giocare "appoggiati" - brutto e mal costruito: l'autofuoco è spesso di cattiva fattura, il pulsante è scomodo da usare e i mancini se lo possono scordare. Ma è solo la mia opinione...

LUKE: Nome in codice: Comodoso. Uno dei primi joystick a presentarsi con una forma completamente rivoluzionaria, lo Speedking è adatto per lunghe matarone ludiche grazie alla sua impugnatura particolarmente ergonomica (?!?) e all'aurofire che protegge il vostro indice da crampi pressochè certi. Comunque non per questo lo consiglio a tutti poichè le caratteristiche strutturali da me apprezzate potrebbero rivelarsi particolarmente fastidiose per un povero mortale: se possibile impugnatelo prima di comprarlo.

JH: Ho sempre amato lo Speedking. Sin dal primo momento che l'ho visto ho pensato che sarebbe stato il joystick della mia vita, e così è stato. Quattro anni fa' me ne feci regalare due, e ancora oggi li sto usando. E' comodo, precisissimo e maledettamente affidabile. Se avete una mano non troppo pignola (o piccola) e se non siete mancini, questo è il joystick che fa per voi.

RESISTENZA: ....GREAT
COMFORT: ....OK
SENSIBILITA': ....GREAT
GLOBALE: 90%

Omnintendo

WHACKY RACE
Chi di voi non si ricorda
di questa mitica serie di cartoni animati?

●

TURRICAN
Guardate la copertina e tremate...

●

ISOLATED WARRIOR
Sempre a cercare alieni 'sti benedetti eroi.

●

JORDAN VS BIRD
Passa al centro e schiaccia quell'insetto.

●

MERCENARY FORCE
Se metti insieme un prete, un ninja, un servo e un samurai
otterrai una rovinosissima unità di mercenari.

●

KABUKI
Il teatro giapponese incontra la tecnologia dei computer

●

HUDSON'S ADVENTURE ISLAND
Yo, prendi l'ascia e vai a scopiazzare Wonder Boy

NES

KABUKI QUAN

Ragazzi, che giornata massacrante! Dopo ben nove ore di attesa, per una visita medica al distretto militare che sembrava non arrivare mai, il sottoscritto è stato fortunatamente riformato e, per tanto, non dovrà prestare alcun obbligo di leva al servizio della patria. Ah, che bello! Come sono contento!... Che mi dite? Non v'importa un accidenti? Certe volte non vi capisco: leggete una rivista e i problemi esistenziali di coloro che la scrivono non vi sfiorano minimamente. E io che pensavo (mi illudevo) che oramai fossimo amici, che dovevamo raccontarci tutte le piccolezze della vita, che un giorno mi avreste pure offerto una pizza da qualche parte. E invece no. Niente di tutto questo, solo squallido egoismo che non si addice a ragazzi che si apprestano a varcare la soglia del duemila. MA IN CHE SOCIETA' VIVREMO? EH!? Se sarà regolata dalle leggi dettate dal consumismo, della prevaricazione, dell' "io ho più soldi di te, crepa!", Strano il nome: Kabuki. Per chi di voi non lo sapesse, infatti, il kabuki altro non è che il teatro popolare giapponese, e proprio non riesco a capire (il manuale si è perso da qualche parte nel marasma redazionale, del... Ahio, mo' taglio. Cosa stavo dicendo? Un bel niente? Dovevo ancora iniziare. INIZIARE? Guardando l'ora sarà proprio meglio che mi sbrighi. Beh, insomma, oddio, e adesso cosa dico? Che vi hanno rapito la ragazza? Che il mondo è stato invaso dai Giancarli? Oppure che un periglioso criminale di nome Dave sta facendo di tutto per dominare la Terra? La scelta non è che sia molto ampia. Infatti ci troviamo di fronte all'ennesimo gioco di Ninja (o sottospecie di tali), in cui uno scapestrato eroe si getta impavidamente al disperato soccorso di non si sa bene chi o che cosa.

a

b

AN INVADER IN THE PROGRAM AREA!

c

d

a: AH! Ciuffo Rotante!
b: Una domanda inteligente: "da dove cavolo arriva quest'acqua?"
c: Il computer analizza l'intruso.
d: Tipico avversario a cui non va giù che gli vogliate fare la pelle.
e: Un attimo per lo sponsor.
f: Correte liberi e braccati per i meandri di un computer megalomane.
g: Quasi quasi mi stabilisco in questa radura... Fammi eliminare questi scocciatori e poi ci faccio un pensierino.

Paolo

Davvero un gioco più che discreto, questo Kabuki. Effettivamente non mi aspettavo molto, ma devo dire che è molto ben realizzato da un punto di vista tecnico: la grafica è dettagliata anche se un poco di colore in più non avrebbe certo guastato, mentre il sonoro è abbastanza noiosetto e certe volte vien voglia di abbassare a zero il volume. Lo scroll è fluido (come del resto ci si aspetterebbe dalla macchina che ha partorito il primo, indimenticabile Super Mario Bros), e la difficoltà del gioco è ben calibrata. Qual'è dunque il difetto? Perché il mio faccione occhialuto non sorride come dovrebbe? E' chiaro: perché i programmatori si sono dimenticati di inserire punti di restart. Mi spiego meglio: i livelli sono molto lunghi, e quando morite dovete sempre reiniziarli da capo. Non ve ne accorgete se crepate all'inizio, ma se vi capita proprio due pixel prima che il livello termini, è scocciante. Inoltre la console si dimentica totalmente dei nemici che avete già ucciso. Fate due passi indietro e li ritrovate vivi e vegeti, pronti ad ammazzarvi. In parole povere, questo mio commento, si può riassumere così: è un gioco mooolto carino, ma ha qualche difettuccio. Dategli un'occhiata.

TUM FIGHTER

e

zionale, e non ho voglia di intraprendere vane e perigliose ricerche del medesimo in questo momento)(tanto era in giapponese.ndJH) cosa diavolo possano avere in comune il teatro e un rul-

f

lakartoni. Comunque è inutile che facciate quelle facce: il kabuki è generalmente più divertente ed intellettualmente più elevato dei tormentoni di Edoardo de Filippo che la RAI si ostina a mandare in onda da qualche anno a questa parte (come se l'ottimo teatro non si facesse altrove che a Napoli: Goldoni e Parini chi sono, eh?), quindi con questo gioco ci si dovrebbe divertire. Mi sorge spontaneo così il seguente sillogismo: se il gioco è un rullakartoni e il nome è "Teatro", il protagonista del gioco dovrà per forza essere un attore!! Bene, abbiamo appurato finalmente anche la natura dell'eroe, il quale potrà muoversi a destra e sinistra e zompare a più non posso su tutte le piattaforme presenti nel gioco. A contrastarlo ci saranno, come sempre, gli ottusissimi nemici che, evidentemente, stanno facendo di tutto per rovinargli la parte. Naturalmente, il nostro novello Bruce Lee ha un'arma potentissima a sua disposizione: i suoi fantasmagorici e fantapolitici capelli, i quali danno il meglio di sé nella tipica mossa dello "scavione rotante", con la quale il nostro pikkia tutti i nemici. Bruce, comunque, avrà a disposizione pure un numero limitato di shurikin e un livello energetico che decresce a ogni colpo subito. Buona fortuna a tutti!

g

Quando ho letto "Kabuki" sulla confezione, mi sono subito informato sul significato del termine stesso, e quando ho saputo che si trattava del teatro giapponese, fremevo dalla voglia di vederlo. Ma poi non ho capito più un accidenti: io speravo di trovare Michele Placido con gli occhi a mandorla, mentre interpretava la versione nipponica dell'Aida, ed invece c'era uno che faceva pubblicità agli shampoo menando la gente e trasmettendogli i pidocchi. Che schifo! Magari ha pure la forfora! E io non ci gioco più, ecco!

PRESENTAZIONE 80%

Buona, anche se non ci sono tante opzioni.

GRAFICA 79%

Non è molto colorata, ma è dettagliata e lo scroll fa il suo dovere. Buoni, infine, gli sprites e le animazioni.

SONORO 72%

Si poteva fare un po' meglio, ma non ci lamentiamo

APPETIBILITA' 68%

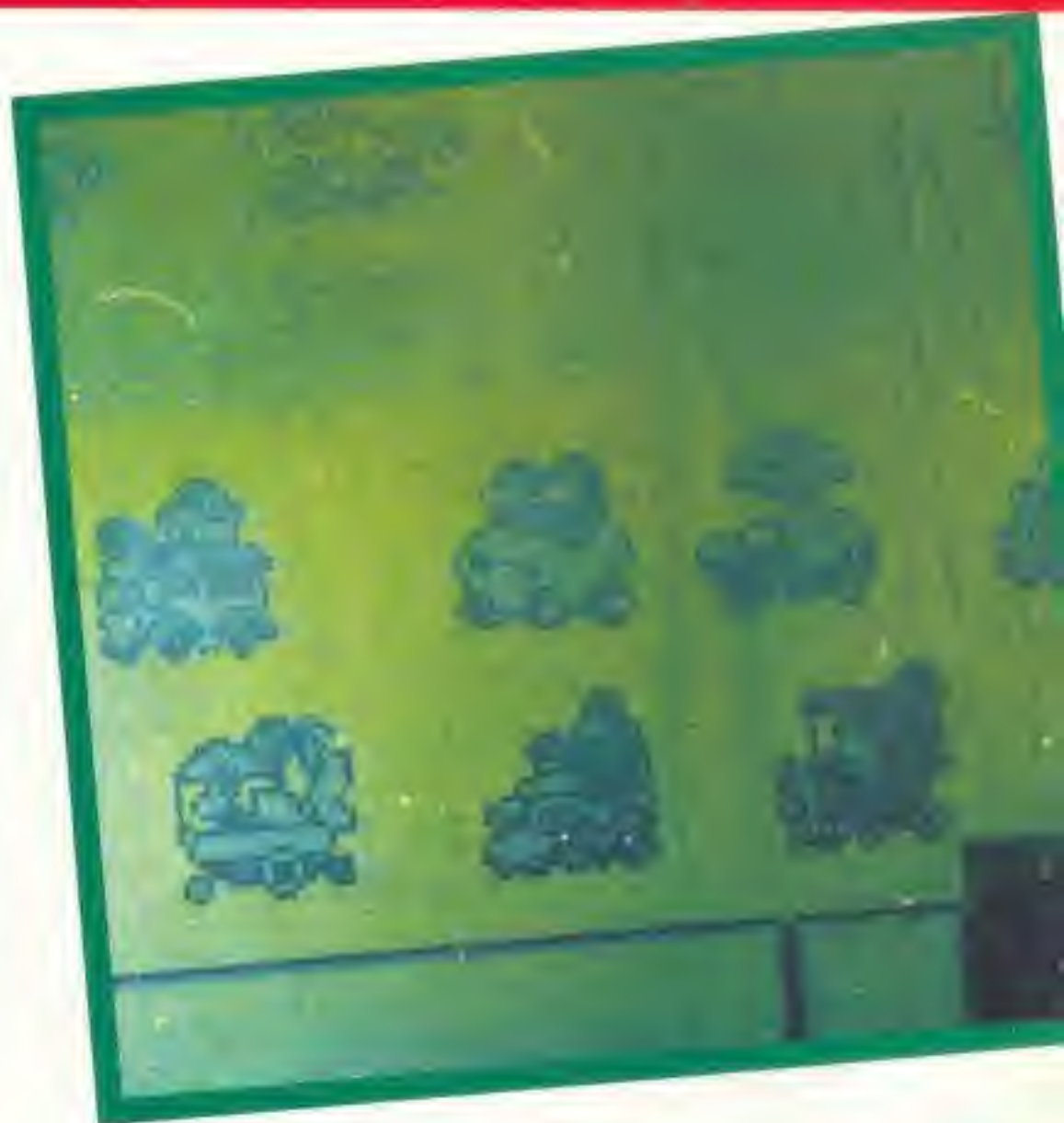
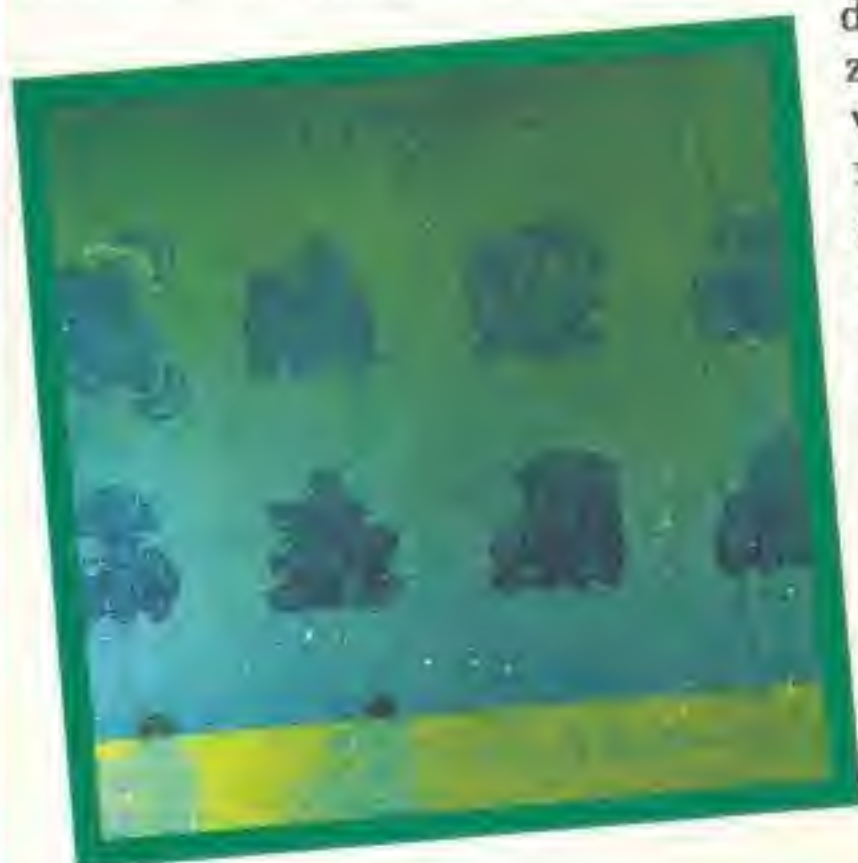
Oddio, non è certo il primo gioco di questo genere per console...

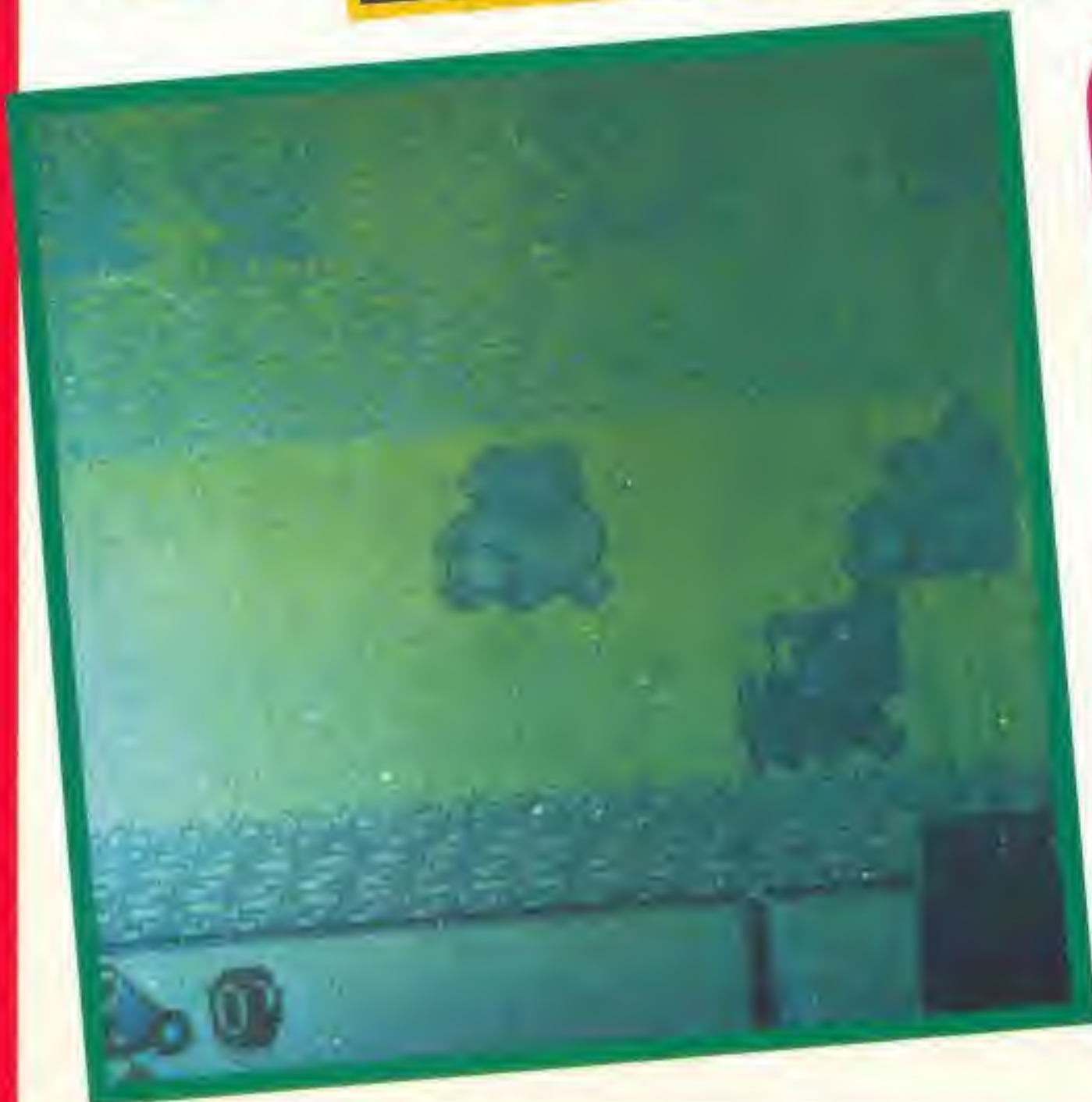
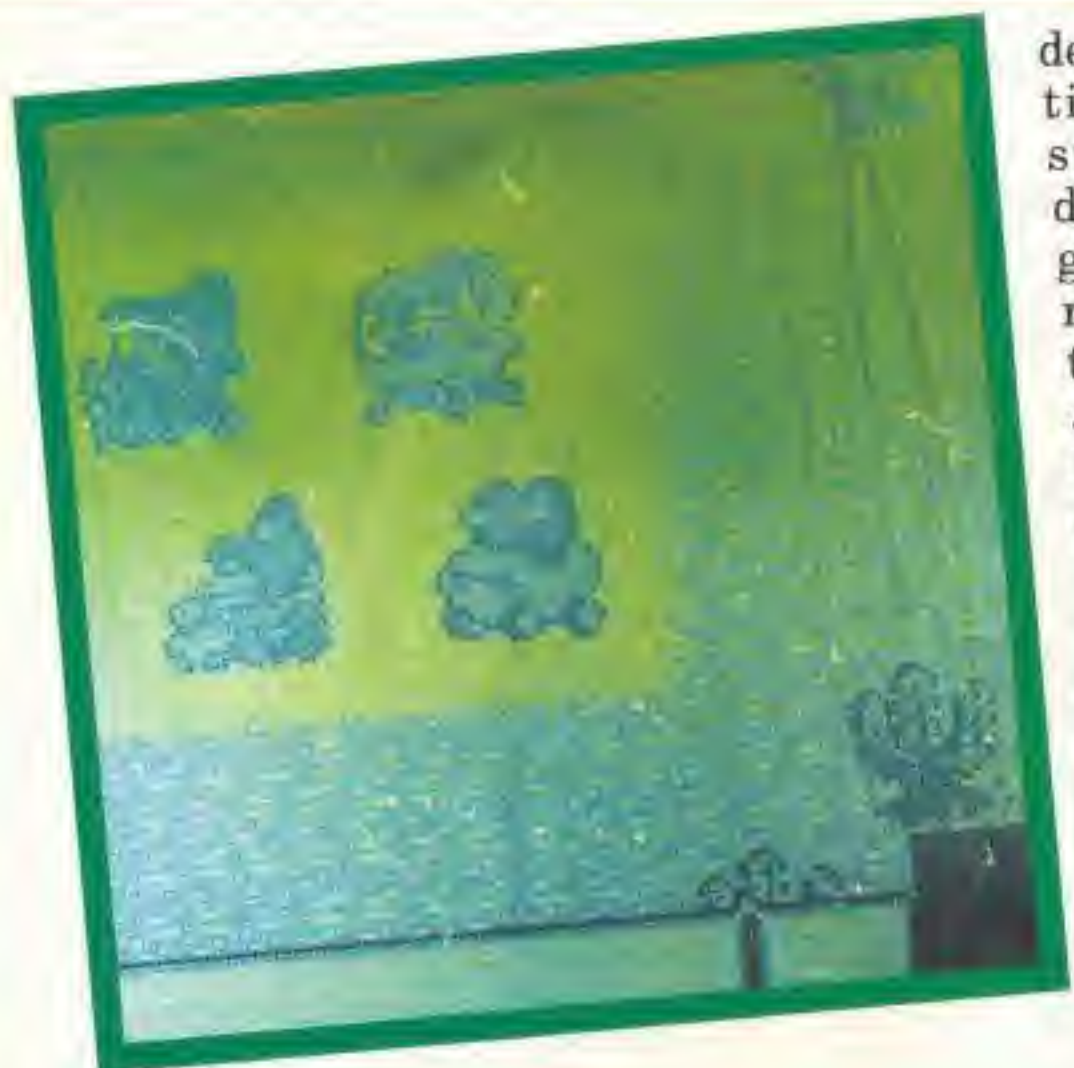
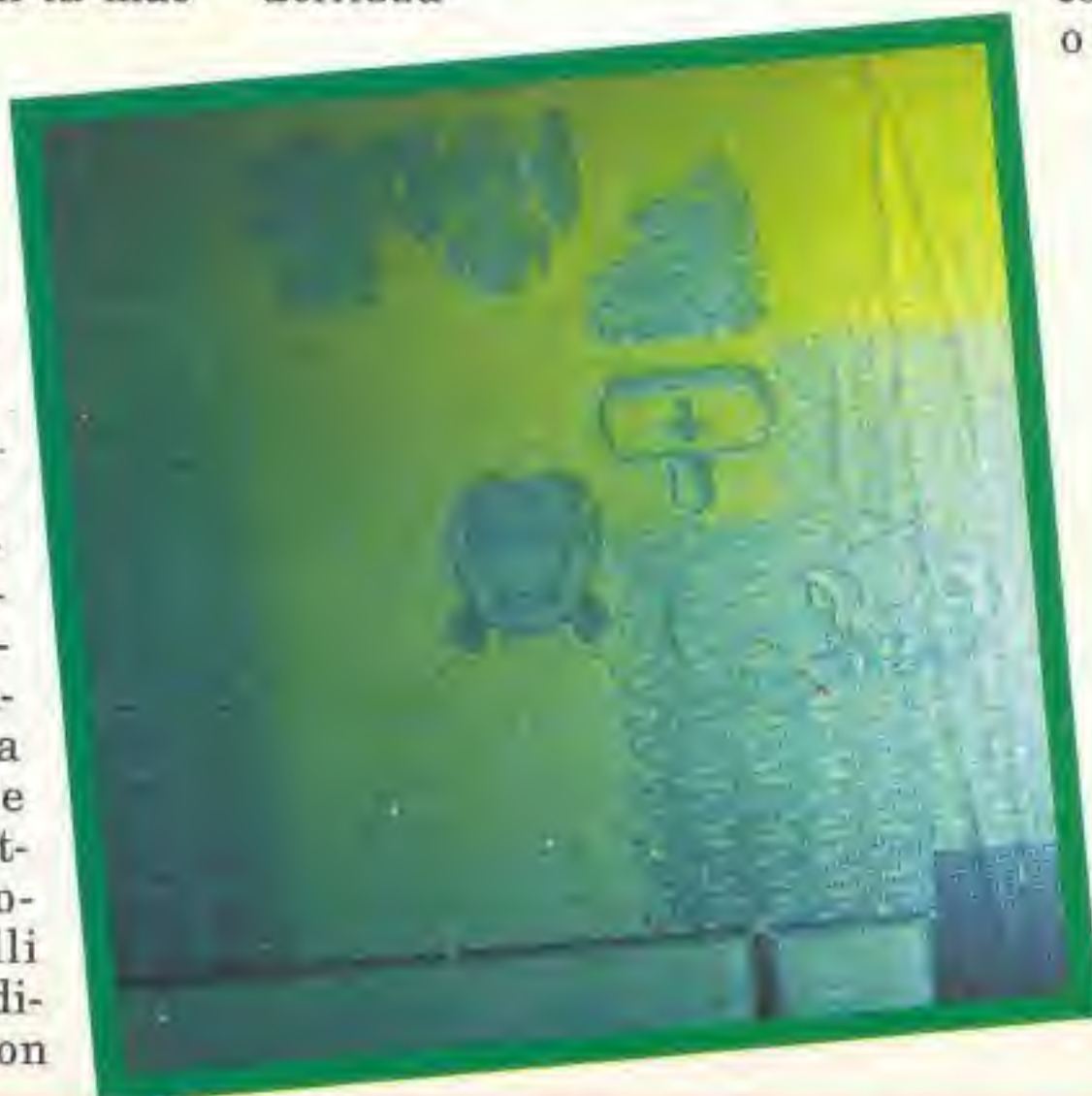
LONGEVITA' 82%

Se non vi dà fastidio la totale assenza di punti di restart, lo porterete certamente a termine. E poi, ogni tanto, lo rigiocherete volentieri...

GLOBALE 82%

Davvero niente male, un po' di cura in più e si beccava la medaglia!!

Cosa dire del videogioco dedicato a una delle serie di cartoni animati più famosa del mondo? Non ditemi che non vi ricordate delle avventure di Dick Dastardly (non sono troppo sicuro che si scriva così) e del suo fedele cane Mugsly (idem come sopra, ero troppo piccolo per ricordare esattamente) intenti a ideare ogni tipo di carognata possibile e immaginabile agli altri contendenti del rally più pazzo del mondo solo per vedersele, puntualmente, ritorcere contro grazie ai più grandi colpi di sfortuna che mai mortale sia riuscito a collezionare (anche se in un certo mercoledì 16 settembre di mia conoscenza... ndJH). E pensare che se non perdesse tutto il tempo che impiega a preparare le trappole in

WHACKY

GB DMG - CXJ

Hum, non ci siamo. Ho preso in mano questo gioco con un sacco di buone speranze (ricordando ancora le belle ore trascorse davanti alla serie di cartoni animati) e vi dirò che sono state deluse quasi tutte. La Grafica di per sé non sarebbe tanto malvagia, con un'ottima definizione e delle buone scenette animate come intermezzo. Quello che proprio non va è come questa sia stata usata nel gioco. A cosa serve una buona definizione se i programmatori non cercano neanche di utilizzare bene la macchina che hanno di fronte? Lo scrolling è di uno scattoso che la metà basterebbe a renderlo piuttosto brutto da vedere, e il sistema di controllo risponde veramente male. Ma vi pare possibile che non si possa mandare la propria macchina in diagonale? A cosa servirebbe quel magnifico strumento chiamato volante? E cosa dire dell'azione di gioco? Che è lenta. Tanto da portarvi alla noia in meno di tre partite. Non ci siamo, non ci siamo proprio.

delle possenti clavate sulla zucca del compagno; il generale completo di carro armato turbo e la banda dei microbanditi; il tagliaboschi canadese e l'aviatore sfegatato. Non vanno dimenticati "quelli della famiglia Addam" con il loro mefistofelico maniero a quattro ruote e quel simpatico ragazzo di campagna che andava in giro con il suo bravo orso. E tutti questi li reincontreremo nel gioco che avete sott'occhio. All'inizio potete scegliere quale dei suddetti personaggi vogliate utilizzare nella corsa e poi non potete far altro che gettarvi a capofitto nella corsa più pazza a cui abbiate mai partecipato. Lungo la strada non potrete non incappare nelle vigliaccate lanciatevi da qualche altro concorrente a cui potete, però, rispondere con non meno cattiveria o ferocia.

PRESENTAZIONE 60%
Potete scegliere quale personaggio interpretare durante la gara e basta.

GRAFICA 70%
Ottima nelle scenette e nelle schermate statiche, ma veramente orripilante lo scrolling.

SONORO 68%
Perché ha in sottofondo una (carina) musichetta giapponese?

APPETIBILITA' 84%
Conoscendo il cartone, l'attesa è grande.

LONGEVITA' 45%
Guardando il gioco non resisterete a lungo.

GLOBALE 49%
Arinoncisiamo. Mi spiace, ma non mi piace.

RACE

ogni singola gara, vincerebbe di sicuro tutte le volte. Ma ricordiamo che il successo della serie non è stato solo della coppia appena menzionata, anzi. Grandiose erano le trovate che caratterizzavano gli altri personaggi. C'era Penelope Pitstop che con la macchina più aggraziata dell'intero universo riusciva anche a vincere ben più di una gara; c'era il mitico ragazzone inglese a cui bastava una scrollatina per rimettere in ordine la sua macchina superpotente; lo scienziato pazzo che continuava a trasformare il suo trabiccolo a una ruota in mille differenti veicoli, tutti più o meno ortodossi; i due fratelli trogloditi che scandinavo l'andatura con

I due Turrican rappresentano i giochi d'azione che più mi hanno intrattenuto sul mio fido C64 - e ora è giunto il momento di giocarci persino mentre aspetto l'autobus (balla clamorosa, con il Gameboy ci gioco solo in redazione - sono troppo tirchio per spendere i miei soldi in pile). La conversione, nel complesso, è riuscita molto bene: la grafica non è un'esatta riproduzione di nessuna versione (e vorrei ben vedere) ma è lo stesso appetibile e ben definita, semmai un po' troppo "piccola". Lo schema di gioco è di quelli ben collaudati, e vi garantisco che passerete ore e ore a smanettare come dei pazzi senza pensare ad altro, visto anche il livello di difficoltà piuttosto alto. Nel complesso, una conversione più che valida e un bel gioco di per sé stesso.

TURR

GB ACCOLADE

Turrican è stato (ed è) uno dei più grandi giochi della storia del C64. Visto il successo tributatogli dai giocatori di tutta Europa, la Rainbow Arts ha deciso di cedere in giro i diritti per la conversione in vari formati: abbiamo avuto così la versione per Megadrive e ora, a un paio di anni di distanza, la versione per il portatilino di casa Nintendo.

In Turrican viene narrata una storia decisamente classica per i canoni videogiochistici: una colonia umana chiamata Alterra era controllata da un sistema computerizzato di nome Morgul. Un bel giochino, una serie di terremoti squassò la superficie di Alterra mandando completamente in tilt il computerone, computerone che cominciò ad attaccare a destra e a manca gli insediamenti presenti in tutta la colonia.

Per generazioni e generazioni

l'umanità ha tentato di riprendere il controllo di Alterra, ma solo ora sembra profilarsi una possibilità: gli ex-scienziati della colonia infatti sono riusciti a dare vita a Turrican, un complessissimo cyborg programmato espressamente per questo compito. Turrican dovrà riuscire a liberare il posto, come al solito, completamente da solo:

per fortuna però è stato dotato di un equipaggiamento a dir poco portentoso. L'arma standard a sua disposizione è un semplice fucile laser, che però può essere potenziato raccogliendo determinati bonus. Inoltre, tramite la pressione prolungata del pulsante di fuoco (stiamo parlando di un gioco, ricordate?) è possibile attivare un fascio di energia che può essere fatto roteare per lo schermo. Altre armi sono rappresentate dalle granate e dalle mine a disposizione del nostro eroe, senza contare la possibilità di trasformarsi in una curiosa sega circolare completamente invulnerabile e devastante per gli avversari.

Al contrario di Marco, non ho trovato Turrican così esaltante. Innanzitutto, la difficoltà è davvero incredibile - non si riesce a muovere un passo che subito il piccolo schermo verde del Gameboy viene affollato di avversari e proiettili e si comincia a subire. A parte questo, la realizzazione tecnica è davvero competente: la grafica è molto bella e il sonoro è adeguato. Come al solito, lo scroll fa venire il mal di mare dopo cinque secondi di gioco - cosa ci volete fare, è il Gameboy che è fatto così. Comunque, Turrican rimane un gioco simpatico, rovinato come ho già detto dalla difficoltà più che esagerata.

PRESENTAZIONE 80%

Istruzioni completissime e simpatica illustrazione della confezione.

GRAFICA 77%

Molto definita ma esageratamente piccola.

SONORO 79%

Più che decente - e cosa più importante, non dà fastidio

APPETIBILITA' 81%

Turrican - e sai cosa giochi.

GIOCABILITA' 79%

Lo schema di gioco è piacevole, ma è esageratamente difficile.

GLOBALE 80%

Forse un po' difficile, ma nel complesso divertente.

HUDSON ADVE

Trama Originale dell'Anno 1992: un malefico stregone ha rapito la fatina Tina (non è un gioco di parole voluto, fa schifo e basta ma non è voluto) e il protagonista noto come Higgens deve farsi un mazzo così per andare a salvare. E che belle soddisfazioni che si hanno con questo lavoro!
E dopo aver passato ore e ore intorno al caminetto con aria sognante ad ascoltare la complicatissima trama di Adventure Island II degna di un Le Carré, che ne direste di parlare del gioco? Va bene: in sostanza, si tratta di un clone straspudoratissimo di Wonderboy, di quelli che fanno venire un travaso di bile ai dirigenti delle famose aziende giapponesi e che fanno dissotterrare l'ascia di guerra & scatenano faide a non finire. Infatti ritroviamo praticamente tutto: quadri a scorrimento orizzontale con brevi escursioni nel fantastico mondo dello scroll verticale, bonus nascosti (niente bamboline!), uova da aprire contenenti skateboard, asce da lancio e dinosauri da corsa (occhei, questi non c'erano nell'originale Sega ma non è colpa nostra), frutta sospesa a mezz'aria che permette di riguadagnare energia - che cala inesorabilmente con la semplice attività fisica, figuriamoci poi con il contatto con i nemici (per inciso, è fatale). Alla fine di ogni livello viene data la

d

a

Adventure Island II, eh? Siamo sicuri che non sia Wonderboy? No, dico, proprio sicuro? Beh, mi pareva. In effetti, questo giocabilissimo platform della Hudson Soft presenta più che una discreta somiglianza con il classicissimo di tutti i tempi - potremmo andare abbastanza in là da dire che è una copia carbone. Non che sia un male, beninteso: di cose belle non ce ne sono mai abbastanza, per cui... Originalità a parte, Adventure Island II è davvero un gran bel gioco, fluido, giocabile, simpatico e non troppo difficile. La possibilità di "immagazzinare" l'equipaggiamento per utilizzarlo più avanti e i diversi stili di gioco a seconda dei tipi di quadri da affrontare contribuiscono a portare ulteriore interesse a un gioco di per sé stesso valido. La realizzazione tecnica è eccellente, sfarfallii quasi non se ne avvertono e la grafica è molto nitida (anche se alcune scelte cromatiche sono a dir poco discutibili) - l'unica pecca è costituita, come al solito, dal sonoro: ormai ci dovreste essere abituati. Alla fine di ogni tot di livelli il nostro Higgens è costretto a fronteggiare un poco amichevole dinosauro che varia di volta in volta e che puntualmente giura su quello che ha di più sacro di atomizzare ogni singola cellula del nostro - le uniche cose che possono salvarvi da morte certa sono la buona volontà, l'abilità e soprattutto la fortuna - come dicono gli anglosassoni, "Have you got what it takes?".

e

a: Ecco il prototipo della domanda stupida.

b: A cavallo del nostro bel drago ci apprestiamo ad annegare nella palude.

c: Cos'è che stavamo dicendo a proposito della possibilità di immagazzinare i bonus?

d: L'immancabile, inimmaginabile, incorruttibile, intuibile e sempre uguale in tutti i giochi mappa del percorso da compiere.

e: Sì, non è un'impressione. Da queste parti di draghi blu ce ne sono davvero parecchi.

f: Ma anche quelli rosati non scarseggiano.

b

Sì, lo so che su NES i platform pullulano, non è certo colpa mia, ma non è colpa mia nemmeno se la maggior parte vengono bene! Adventure Island II è uno di questi, e principalmente grazie alla quasi totale mancanza di originalità da parte dei programmatori. Come forse vi avremo già fatto capire con molta discrezione, Adventure Island II è virtualmente la reincarnazione in chiave Nintendo dell'antico successo Sega (da un polo all'altro), ovvero l'inossidabile e immarcescibile Wonderboy (il primo). Detto questo, diamo per scontato lo schema di gioco semplice, intuitivo, leggero, divertente e non eccessivamente impegnativo - e cosa più importante, che non viene quasi mai a noia. Come se non bastasse, lo schema di gioco più che apprezzabile è coadiuvato da una parte tecnica più che competente, ovvero l'azione scorre parecchio fluida, non ci sono rallentamenti e la grafica come il sonoro (nei limiti del possibile) sono sopra la media. Ma oggi, è Domenica?

possibilità di incrementare il proprio numero di vite scegliendo un uovo tra sei disponibili, ognuno di questi infatti può contenere dei punti (fino a mille) o una sugosa vita extra.

c

TURE ISLAND II

f

PRESENTAZIONE 70%

Assenza assoluta di opzioni (se non quella per continuare) ma dargli un voto troppo basso non ci pareva bello...

GRAFICA 88%

Sprite particolarmente espressivi anche se colorati in maniera dubbia. Carini i fondali.

SONORO 77%

Meglio del solito, ma non poi molto...

APPETIBILITA' 71%

Guardando la scatola abbiamo provato un misto tra repulsione e curiosità.

LONGEVITA' 92%

Lo schema di gioco è particolarmente accattivante e continuerete a giocarci per un bel po'.

GLOBALE 89%

Non è Wonderboy, ma va bene lo stesso.

E dopo aver scritto due anteprime, una recensione e una introduzione su questo benedetto gioco, arieccomi a parlarne per la recensione sulla mia rivista preferita. Avrò detto già un paio di miliardi di volte che in questo gioco dovete vedervela con uno strano caso di rapimento sparpagliato. La vostra amata "pulzella" è stata rapita da uno scienziato pazzo abitante nei paraggi e, successivamente, tagliata in pezzi e sparpagliata per il castello del vostro adorato paparino. Già leggo nella disperazione dei vostri occhi l'interrogativo a proposito del cosa sia possibile fare per vendicare un simile misfatto. Beh, prima di tutto non lasciarsi prendere dal panico in quanto voi, nel gioco, impersonate nientepocodimenocché il temibile e terribile Frankenstain:

DR. FRA

GB ELITE

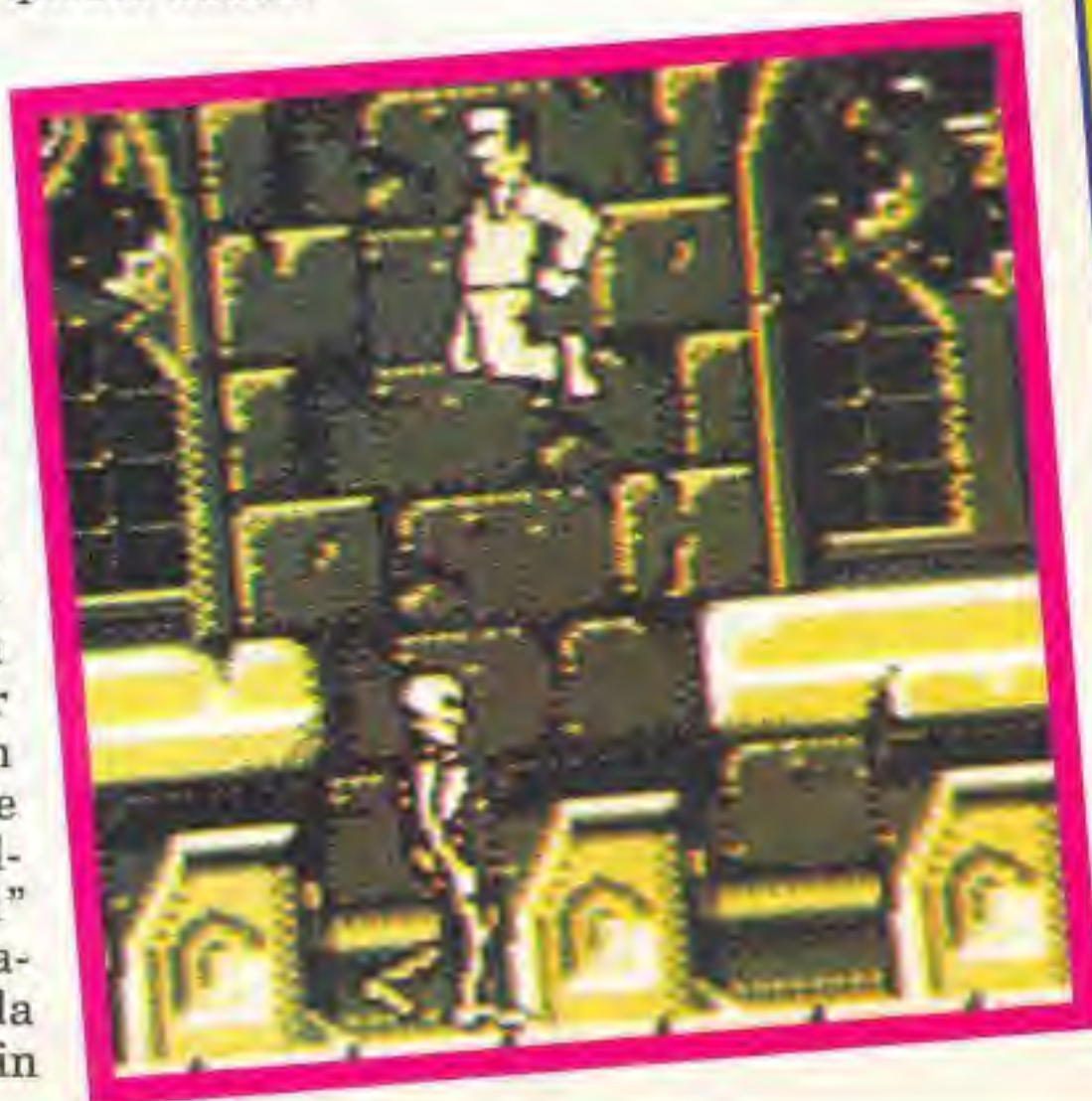
Ma che vuol dire che Frankenstain ha una fidanzata? Frankenstain è nato per terrorizzare, uccidere, spolpare, sparare, massacrare, trucidare, accoppare e susseguentemente frullare tutta la gente che incontra, e più in generale TUTTO ciò che incontra. Per di più si è anche scelto un'altra creatura del simpatico scienziato (che quanto a gusto artistico non eccelle). Comunque, se al posto del mostrone terrificante e omicida metteste un personaggio qualsiasi, magari prendendolo in prestito da qualche altro gioco, potrei anche sbilanciarmi ammettendo che è un gioco carino.

una conseguente opera di rivitalizzazione. Per farlo dovrete visitare tutta la modesta casuccia del vostro fido creatore che è carinamente infestata da ogni tipo di creatura ostile che si possa trovare nel raggio di diverse centinaia di miglia e raccogliere, a mano a mano che li incontrerete, sia i già abbondantemente descritti rima-

una creatura inumana frutto del genio del succitato "paparino" Dr.

NKEN

Frankenstain e, in quanto tale, fidanzato di una inumana creatura frutto del suo secondo colpo di genio (volgare scopiazzamento del primo). Tutto questo abbondare di mostri comporta un vantaggio non indifferente quale la possibilità di abbandonare, magari anche solo momentaneamente, progetti di faticosa e vuota vendetta per industriarsi in una più utile opera di raccolta dei "pezzi" che componevano il corpo della vostra bella e in

sugli sanguinolenti, sia le icone che rappresentano l'energia di cui avete bisogno per la riuscita del numero. Buon divertimento.

Che cosa è che non mi convince appieno di DR Franken? Nulla. Che cosa è, allora, che mi ha esaltato in Dr. Franken? Nulla. Cosa cavolo vanno interpretate queste due singolari risposte? Bene, il fatto è che Dr. Franken è un giochino con tante pretese e nessuna lode particolare. La grafica è certo ben fatta, grossa e con una animazione addirittura piuttosto fluida, ma allora? Allora non farete mai altro che constatare il buon livello grafico del gioco senza mai, però, rimanere particolarmente impressionati per quel tocco grafico o per questa chicca qui. Stesso discorso vale per il sonoro. Tutto nell'ordine del "bel sentire ma poco affascina" con una musichetta graziosa ed effetti sonori nella norma. Per quel che riguarda la giocabilità, sto rischiando di divenire monotono con questo benedetto: "bello ma piatto". Nessuno degli elementi presenti nelle stanze si discosta minimamente dal classico filone dei Platform. Niente enigmi da risolvere, checché ne dicano le istruzioni, e nessuna particolare personalità negli avversari incontrati. Bello, ma...

PRESENTAZIONE 78%

Potete scegliere la lingua che più vi aggrada. Peccato che serva a molto poco.

GRAFICA 80%

Chiara, ben definita e piuttosto fluida (che per un GB non è male), ma nulla di eclatante.

SONORO 78%

Basti pensare che se la musica dovesse smettere improvvisamente non ve ne accorgereste neanche.

APPETIBILITA' 80%

Frankenstain è Frankenstain.

LONGEVITA' 77%

Ma un Frankenstain innamorato è già un'altra cosa...

GLOBALE 79%

Ottimo per delle partitine non impegnative.

Oh, certo che me lo ricordo! Avevo il mio fido Commodore 64 che mi faceva sognare con "The Entertainer" e con le acrobatiche gesta di due protagonisti del basket NBA di allora: il mitico Doctor J (Julius Winfield Ervin III, il numero sei dei Philadelphia 76ers) e Larry Bird (il 33 dei Boston Celtics). Ma quei tempi sono ormai passati: Philadelphia non vince più un anello da ormai dieci anni, Dr. J si è ritirato e Larry Bird ne ha passate di cotte e di crude tra tendini di Achille e schiena (beh, probabilmente il tempo passa anche

Perché non sono tanto entusiasta di questo gioco come lo è, invece, Alex? Beh, perché io non gioco a basket e, seppure ammiri molto la figura di Larry Bird, non riesco a immedesimarmi con i personaggi del gioco. Certo tutto può essere apprezzabile, dalla grafica al ('nsomma) sonoro, ma l'importante è non farsi trascinare dall'entusiasmo. Aloah.

JORDAN VS BIRD

GB ELECTRONIC ARTS

Alex, rimembri ancor quel tempo della tua vita passata, quando beltà splendea ridente e fuggitiva e tu a "Dr. J and Larry Bird Go One on One" giocava?

nell'Olimpo della pallacanestro). Tutto ciò non ha impedito (per fortuna) all'Electronic Arts di uscire con altre versioni dell'incredibile sfida su altre macchine e, successivamente, con Michael Jordan (il 23 dei Chicago Bulls, per quei due o tre miei compaesani montanari che ancora non dovessero sa- perlo. Quello che ha fatto il video di "Jam" assieme a Michael Jackson), aggiungendo due gare disputate in occasione della partita delle stelle (e in cui Jordan e Bird sono bene o male i migliori):

carino, opzioni a non finire e giocabilità da svenire! I personaggini, per quanto minuti, ricordano in maniera impressionante i due protagonisti (specialmente il piccolo Jordan nella gara delle schiacciate) e le loro animazioni sono veramente buone, rendendo il gioco piacevole non solo a livello adrenali-

Incredibile! Solo sul mio antico 64 avevo provato simili sensazioni! Nemmeno su Amiga, PC o Megadrive il gioco è riuscito a catturarmi in questa maniera. Imperdibile. Specialmente poi se siete dei fan di uno o dell'altro dei due protagonisti.

RD ONE ON ONE

la gara delle schiacciate e quella dei tiri da tre punti. Ora quest'ultima versione del gioco è uscita anche per Game Boy. E da dire viene solamente: "Per me, numero uno! (© Dan Peterson, NdAlex)". Beh, a parte gli scherzi, il titolo per il piccolo di casa Nintendo è veramente strabiliante: grafica eccezionale, sonoro ('nsomma) nico ma anche puramente visivo. Le varie gare e le partite con le diverse opzioni vi terranno incollati al Ragazzo Gioco per molto, molto tempo. E così dopo toccherà a voi scrivere, in un lontano futuro: "... ai miei tempi, quando giocavo a One On One...".

PRESENTAZIONE 81%

Bella scatolina, ma soprattutto belle le foto di Bird e Jordan. Le istruzioni sono OK.

GRAFICA 83%

Ottima, veramente. Non c'è mai troppo sullo schermo, ma d'altronde non c'è nemmeno mai troppo su un campo di basket quando si gioca a uno contro uno, no?

SONORO 68%

Bellino l'effetto delle schiacciate, ma il resto è poco più che sufficiente.

APPETIBILITA' 85%

Bello, bello, bello! Idea sfruttata egregiamente, anche se leggermente (?) datata.

LONGEVITA' 83%

Opzioni su opzioni e la voglia di migliorare renderanno voi e il vostro Game Boy "... affiatati come una squadra vincente (© Dan Peterson, NdAlex)" per lungo tempo.

GLOBALE 84%

Cosa fate ancora con Zzap! in mano? Correte in negozio!

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Original Nintendo Seal of Quality

SMASH T.V.™

VCR

DOUBLE FISTED™ ACTION

CONGRATULAZIONI! Sei il prossimo fortunato concorrente di questo insolito show e devi darti da fare per il più ambito dei premi ... LA TUA VITA! Sii implacabile e metti a dura prova i tuoi nervi. Preparati ad affrontare una vera e propria carneficina, di fronte ad un vero pubblico in uno studio televisivo.
Raccogli 6 armi diverse, fra cui tripli laser fotonici e granate di plasma letale per contrastare orde di minacciosi cyborg mutanti. TUTTA L'AZIONE INCALZANTE DEL GIOCO DA BAR IN UNA SFIDA SIMULTANEA PER 1/2 GIOCATORI!

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....

Il valoroso Kuros™ è tornato per vivere la più strabiliante delle avventure!
Quando combattè l'ultima volta con il malvagio Malkil™ sollevò la sua spada in segno di trionfo ... o così almeno pensava. All'improvviso, infatti, un fulmine lo privò dell'armatura e della memoria. Dalle prigioni ai palazzi della ricchezza deve assolutamente ritrovare la sua forza, perfezionare la sua abilità nella lotta ed acquisire, strada facendo, una rara conoscenza della magia.

E QUESTO È IL MOMENTO DELLA RISCOSSA ...

CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

ISOLATED

NES

Gli eroi appartenenti al mondo videoludico e cinematografico sono delle persone normalissime con una fortuna sfacciatissima.
Pensate un po' a Robocop, appena nato ha fatto un film che ha riscosso tanto di quel successo che metà bastava; tutto questo solo perché, invece di andare in giro con una divisa da poliziotto, indossava dei pezzi di scaldabagno.
Naturalmente dopo il film è stato fatto il gioco ma ancora una volta il pezzo di latta più famoso dell'universo non era contento; e così vai di secondo film e di secondo gioco.
Adesso, nel 1992, Robocop è vecchio, stanco e tutto arrugginito ma non disperate, se siete fan delle scatole di latta un nuovo eroe è apparso sugli schermi del vostro Nintendo 8-bit: è viola (errore di verniciatura?), è anche di lui di latta, ha una pistola grande così (?!?), consuma poco olio e ti supervaluta l'usato.
Volete sapere anche il suo nome? Ma siete proprio incontentabili, comunque oggi mi sento buono; il nome di questo nuovo eroe è Lagostina..ehm Isolated Warrior.
La storia di questo eroe narra di un giovane bimbo giapponese chiamato NONMELORICORDO che, alla tenera età di sei anni, viene a contatto con il mondo della culinaria (la cucina!), la madre di NONMELORICORDO era molto preoccupata perché il giovane figlioletto si preoccupava più di giocare con le pentole che con i robot e le macchinine (come sono soliti fare tutti i bambini normali!).
La sanità mentale di NONMELORICORDO fu messa in serio pericolo alla visita militare quando, alla consueta domanda "Che lavoro fai?" l'ormai maggiorenne giapponesino rispose: "Per adesso sono disoccupato ma, appena mi sarà possibile, vorrei tutelare l'ordine"
"Quindi vuoi fare il poliziotto" esclamò l'esaminatore
"Io poliziotto, ma non lo sa che certe cose non si dicono neanche per scherzo?"
"Ma allora come puoi tutelare l'ordine?" chiese l'esaminatore
"Semplice, farò il robot!!!"
Il viso dell'esaminatore aveva un'espressione grave ma tranquilla, cosa rispondere a un individuo del genere? Dopo pochi secondi l'esaminatore esclamo: "FUOOOOOOORIIII, PAZZO PERVERTITO E MANIACO CHE NON SEI ALTRO, CHIAMATEMI LA NEURO PER QUESTO BEOTA!!!".
NONMELORICORDO fu rinchiuso per sette anni al manicomio civile ma per lui non era ancora detta l'ultima parola; dopo pochi giorni la sua mente formulò una diabolica idea: diventare cuoco in modo da avere a disposizione tutta la ferraglia che desiderava.
Detto fatto, non c'era modo di fermarlo ormai, tutto quello

a

b

c

e

a: Ma che bell'ambientino verde, chissà chi è l'imbianchino...

b: Strade verdi per vicoli pericolosi. Occhio a chi scenderà da un momento all'altro.

c:Ooops. La disturbo? Basta dirlo e vado via subito...

d: In Jet-pack sull'oceano. Voi siete quel coso che sta saltando (!!!) in mezzo allo schermo.

e: Beccato! Lo sapevo che dovevo averlo già visto da qualche parte.

f: Onestamente preferivo le stanze verdi; quasi quasi me ne torno indietro...

Bello questo Isolated Warrior, a parte il nome abbastanza cretino, ci troviamo di fronte al classico shoot'em up con armamento esageratissimo (che a me piace tanto), i livelli sono molto grossi e, sebbene la grafica dei fondali non sia lo stato dell'arte, non ci si fa molto caso.
Il sonoro è nella media senza nessun particolare pregio o difetto, c'è e basta; la giocabilità merita invece un discorso a parte, dovrete infatti giocare un po' prima di prendere la mano ma, fatto questo, vi divertirete blastando tutto il blastabile; lo scrolling alla Zaxxon funziona egregiamente anche se l'area in cui si muove il vostro alter-ego mi è sembrata un po' piccola (questa comunque è solo una mia impressione)(e già, l'aquila Stefano sente sempre la mancanza degli suoi spazi sconfinati in cui era solito vagare... ndJH).
Isolated Warrior è un gioco che non mancherà di appassionare chi, come me, va matto per i giochi in cui si distrugge praticamente tutto. Gli altri lo provino prima.

PRESENTAZIONE 70%

Funziona e basta

GRAFICA 85%

Belli gli sprite ma la grafica dei fondali è piuttosto ripetitiva

SONORO 78%

Carina la musica ma gli effetti sonori non sono all'altezza del resto

APPETIBILITA 80%

Dopotutto è uno shoot'em up

LONGEVITA 85%

Ci giocherete abbastanza per impazzire

GLOBALE 83%

Dedicato a tutti quelli che... stanno blastando

WARRIOR

d

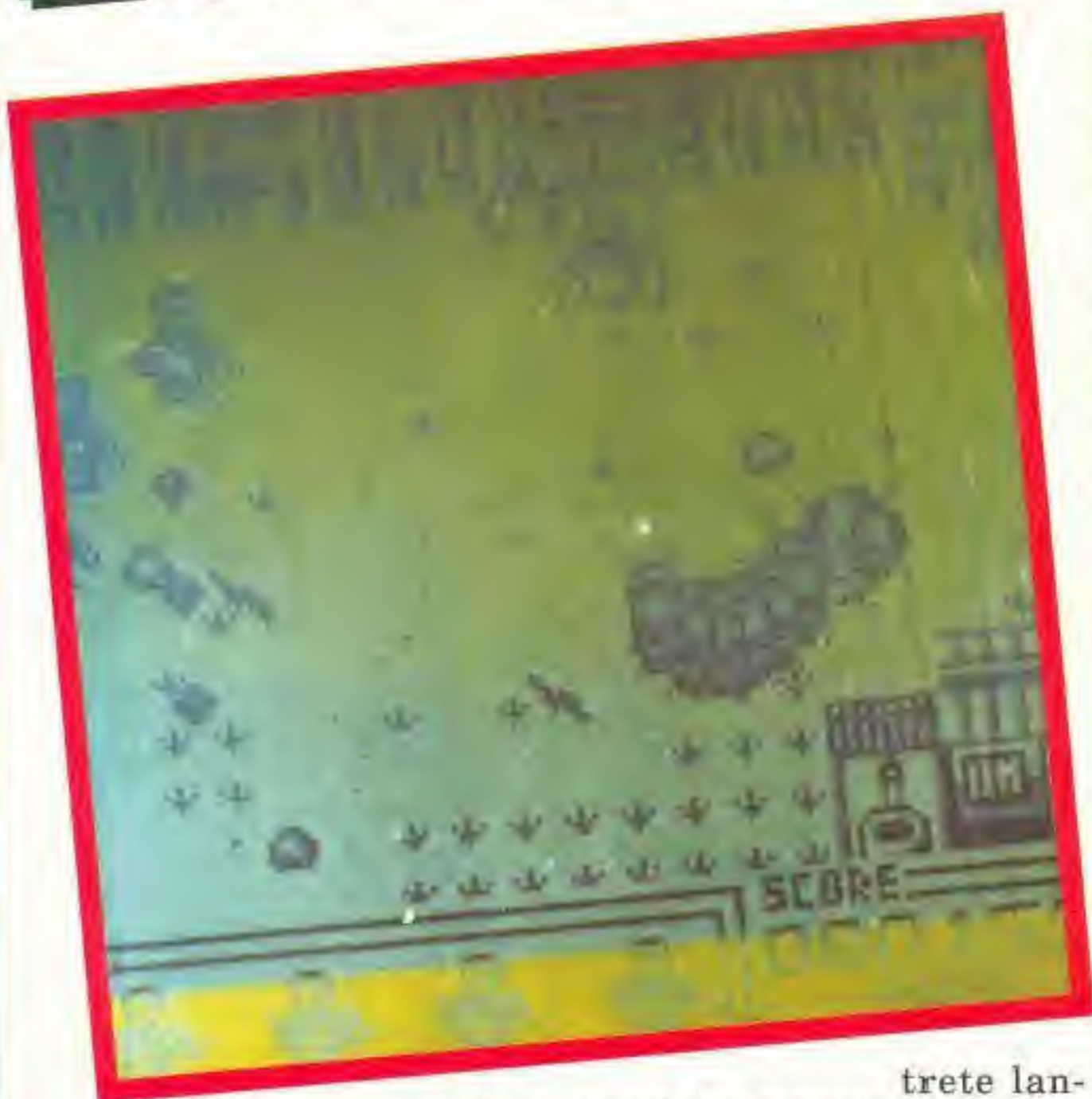
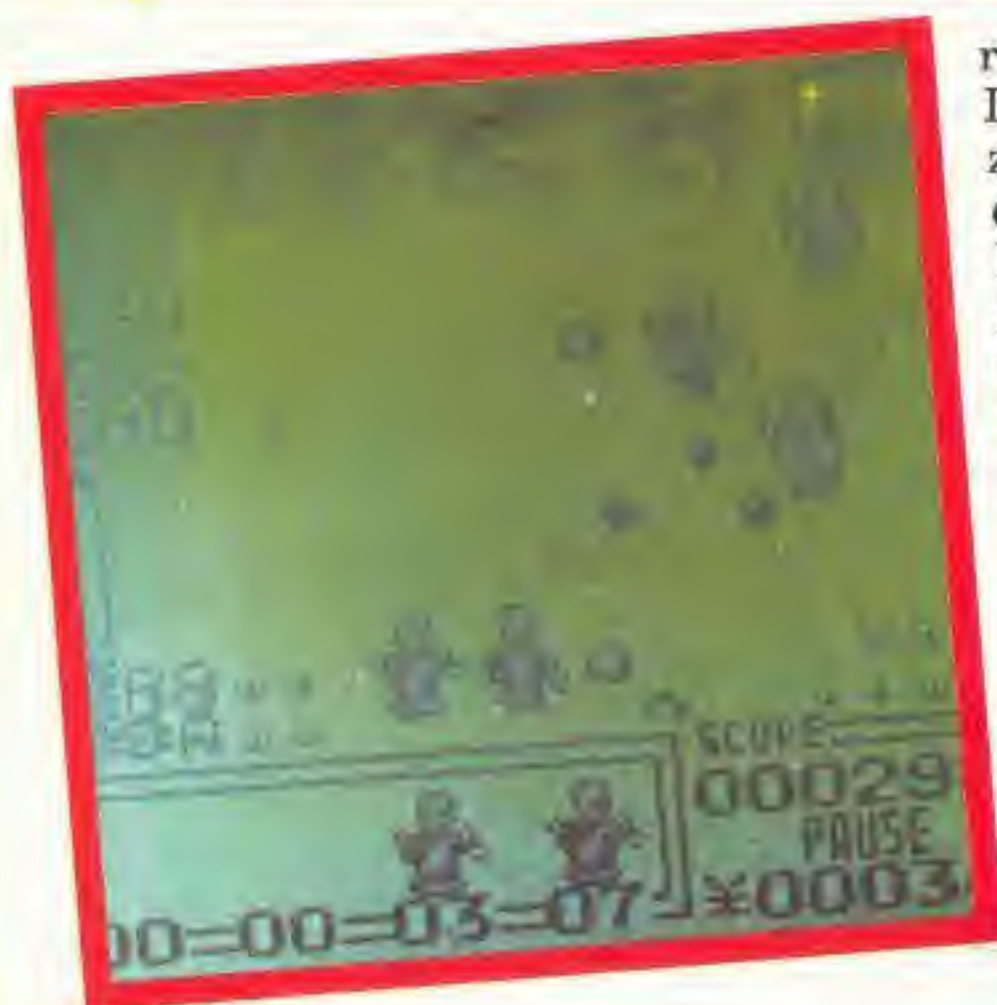
che gli serviva erano un po' di padelle, tegami, pentole normali e a pressione; trafugata tutta la mercanzia, NONMELORICORDO si armò di accendino e, dopo soli due anni, riuscì a fondere il metallo e a plasmarlo a mo' di armatura; ma non era ancora finita, bisognava trovare un'arma per difendersi da tutte persone con il camice bianco. L'occasione propizia non mancò, il giorno di carnevale NONMELORICORDO trafugò una pistola ad acqua e la riempì d'aceto con lo scopo di accecare tutti i suoi nemici; dopo tanta fatica il nostro eroe (anche se assomiglia sempre di più a un beota) riuscì a fuggire coronando così il suo sogno...

Il gioco vero e proprio si presenta come uno spara-ammazza ad armamento progressivo con parecchi armamenti tra cui anche delle specie di smart-bomb, lo scrolling ricorda molto quello del vecchio Zaxxon e i livelli sono controllati dal solito mostrone di fine-livello.

f

Giappone medioevale: frammentazione territoriale, lotte intestine, signorotti che bramano potere, assassini prezzolati e intrighi politici. Questo è un sintetico quanto drammatico panorama dello scenario in cui si svolge questo gioco.

Mercenary Force non è un titolo che aspira a divenire un classico, per cui non cerca di propinarci effetti speciali, idee ultranuove o via discorrendo. Si tratta piuttosto di un gioco del tipo "Le scarpe vecchie sono le più comode", per cui ripropone una ricetta abbastanza conosciuta: uno sparaefuggi con livelli organizzati con crescente difficoltà di gioco e un'ambientazione un po' inusuale (e dove continuino a trovarne, d'ambientazioni inusuali, i programmatori, non riesco proprio a capirlo). Piacevole da giocare e da recensire, anche se non eccelso.

MAX

Il vostro compito sarà quello di assumere il ruolo di uno dei signori della guerra che, per evitare di essere sottomesso dai feudatari avversari, ingaggia una banda di mercenari pronti a tutto e l'usa per iniziare a conquistare i territori limitrofi. Per comporre la banda di militari potrete scegliere tra diversi ruoli: il servitore (non molto forte ma nemmeno molto costoso), il samurai (forte e moderatamente costoso), il ninja (non molto forte ma abile e costosetto), il monaco (abilissimo, un po' deboluccio e molto caro) e il mago (non forte, abile e poco costoso). In pratica il gioco poi si rivela uno shoot'em up a scorrimento orizzontale, per cui i vari ruoli assegnati ai vostri mercenari serviranno solamente a determinarne la capacità di fuoco in quanto a potenza, direzione e gittata. Riscaldate dunque i pollici (quello direzionale e quello di sparo) e potrete lanciarvi alla conquista dell'antico Giappone a capo di una fida squadra di soldati a pagamento. Durante la conquista troverete sulla strada dei negozi presso i quali vi sarà possibile ottenere momentaneo riparo e ristoro per i vostri eroi: potrete acquistare sushi, medicine o tè per ridare forza ai provati protagonisti di questa storia. Mentre sparate come dannati con il tasto A del Game Boy, con quello B vi sarà possibile cambiare la formazione (tra le quattro a disposizione) in cui volete che si raggruppi il vostro

ranno contro.
Il gioco è realizzato in maniera quasi ineccepibile per quanto riguarda la parte tecnica: la grafica è molto carina, anche se minuta, e il sonoro è perfettamente in stile con quello che potreste aspettarvi da una simile ambientazione. La giocabilità è pure alta, anche se non saprei a cosa imputare questa sensazione; in ogni caso tutte le volte che ho iniziato a giocarci ho fatto parecchia fatica a smettere... Buona fortuna, e che il chi sia con voi, sempre.

RY FORCE

GB MELDAC

esercito personale, in modo da adattarlo meglio alle esigenze vostre e del terreno, e per contrastare in maniera efficace le ondate d'attacco che i vostri nemici vi scaglie-

PRESENTAZIONE 70%

Carina, no? Voi che ne dite?

GRAFICA 73%

Un po' spartana in alcuni punti ma decisamente ben realizzata, anche se minuscola, in altri. Talvolta flickera.

SONORO 77%

Adeguatissimo per quanto riguarda l'ambientazione musicale, forse un po' carenti gli effetti sonori. E poi, a chi di voi piace ascoltare per più di cinque minuti musica giapponese?

APPETIBILITA' 76%

Nulla di nuovo, nulla di eclatante, ma una buona, vecchia ricetta della nonna ancora valida e operativa.

LONGEVITA' 80%

La difficoltà è calibrata abbastanza bene e le difficoltà iniziano quindi presto. Non lo finirete troppo facilmente.

GLOBALE 79%

Oldies but goodies, e cioè vecchi ma buoni.

NOVITA' DAL SOL LEVANTE

MACROSS

Konban wa! Anche questo mese siete giunti alla rubrica che tratta quello che di solito trattano le rubriche di questo genere - e cioè, le ultime novità in fatto di film d'animazione giapponesi in videocassetta disponibili sul mercato italiano. Questa volta ci occupiamo di un prodotto che si rifà a una delle serie più amate dal pubblico italiano, e cioè Macross.

Tristemente nota nel paese della pizza e degli spaghetti come Robotech, questa serie ha rappresentato un vero e proprio toccasana per tutti i "patiti di robot" (definizione orribile) orripilati dall'invasione di storie riguardanti ragazzine magiche e liceali complessati. Purtroppo, il trattamento americano di quella che era in origine un'ottima serie di (se non erro, comunque perdonatemi) ventisette episodi in un vero e proprio guazzabuglio composto da tre cartoni animati completamente differenti collegati tra di loro mediante un'incredibile traduzione, tagli mostruosi e tanta fantasia. Il pubblico nostrano si è così ritrovato fuso insieme le serie di Macross, Southern Cross e Mospeada, quest'ultima poi non è mai stata completata nemmeno in Giappone perché non riscuoteva abbastanza successo.

Distribuito dalla Yamato Video, questo Macross è una specie di riassunto/rivisitazione dell'intera serie televisiva omonima: la trama è stata decisamente modificata, pertanto ci sembra il caso di illustrarvela.

Tutto comincia con l'astronave nota come SDF-1 che si diverte ad orbitare attorno a Saturno (manca la parte iniziale, dove i terrestri scoprivano una immane astronave aliena, la adattavano per uso proprio, la parcheggiavano sulla Terra e venivano attaccati dalla razza aliena degli Zentradi. Dopo un po' di macello battaglifero qualcuno ha la bella idea di attivare il sistema di piega con l'astronave a qualche centinaio di metri dall'isola di Macross, e astronave & isola si ritrovano teletrasportati in un punto un po' fuori mano del sistema solare - i militari a questo punto portano a bordo tutti i civili sopravvissuti e ricostruiscono la città all'interno del vascello). Durante un concerto della diva locale Lynn Minmai comincia l'ennesimo attacco alieno: tra i piloti incaricati di difendere l'SDF-1 c'è anche il giovane Hikiju Ikaru (in Italia, Rick Hunter) che nel macello del combattimento finisce per inseguire degli avversari infiltratisi nell'astronave. Facendo così, trova il modo di salvare Minmai che nel frattempo era abbastanza nei guai, i due però sfondano una parete con il caccia di Ikaru e finiscono in una sezione inesplorata della nave, dove passano tre giorni prima di essere recuperati.

Ikaru perde la testa per Minmai, e la porta "a fare un giro" su un

pianeta completamente devastato dalla guerra e deserto che si rivela essere la Terra. Dopo un po' di girovagare per i continenti bruciati scoprono un'antica città preumana dove vengono a sapere che gli esseri umani, gli Zentran e i Mentran derivano tutti dalla stessa razza aliena, abilissima nella manipolazione genetica.

caccia d'addestramento attraverso gli anelli di Saturno: viene però scoperto dal maggiore Misa Ayase (Lisa Ace) e dal cugino di Minmai che nel frattempo si erano messi sulle loro tracce a bordo di un velivolo da ricognizione. Nel ri-frattempo sbucano gli alieni che immobilizzano i due aerei più quello del tenente Fokker, accorso ad aiutarli.

A bordo dell'astronave aliena, i cinque vengono a sapere che i giganti (gli Zentradi sono alti parecchi metri, tipo umani scala dieci a uno) sono disgustati dal contatto tra i due sessi (gli spaziobigotti) e chiudono i cinque in due celle separate (Fokker-Misa-Ikaru e

Lynn-cugino). Durante un attacco delle Mentran (le femmine della razza degli Zentradi) Roy, Misa e Ikaru riescono a scappare e a impadronirsi dei due caccia. A questo punto succede un macello e il risultato è che Roy muore, e Misa e Ikaru riescono a fuggire dalla nave mentre questa si teletrasporta chissà dove, finendo per riflesso su un

Dopo un po' di giorni che i due passano nella città arriva l'SDF-1: dopo essere tornati a bordo e aver illustrato la situazione al comandante generale ricomincia la routine di tutti i giorni quando all'improvviso arrivano le Mentran che sferrano un attacco. Nel bel mezzo della pugna arriva una massiccissima forza Zentran con tanto di Minmai che canta diffusa via radio: la canzone (cosa completamente inedita per gli alieni) fa scappare le aliene immediatamente. A questo punto, gli Zentran si alleano con gli umani e si mettono d'accordo per combattere la flotta megamaxisuper di Zentradi che si sta avvicinando alla Terra: i buoni vinceranno, ma non senza un immane dispendio di forze & effettoni speciali...

Macross è senz'altro un titolo molto interessante: le animazioni non sono di grandissima fattura, ma il disegno è pulito e i vari meccanismi (il cosiddetto mecha design) è a dir poco superbo e curatissimo. Le sole sequenze di combattimento (non sufficientemente frequenti, purtroppo) giustificano l'acquisto per il fan sfegatato della serie, che tra l'altro qui trova nuovi ed inediti particolari non presenti originariamente. Insomma, un titolo del genere non dovrebbe assolutamente mancare in nessuna videoteca, se poi contiamo che non è il solito OAV magari da 45 minuti ma un vero e proprio film di più di un ora e mezza....

... UN SOGNO DA GIOCO
...UNA FAVOLA DI REALTA'

PADIGLIONE 42
Stand D09

286 - 386sx - 486sx

1 Floppy Disk da 3.5" 1.44 Mb e Hard Disk da 40 Mb a 200 Mb
Scheda ADLIB compatibile con porta per il Joystick
Collegabile ad un monitor (MDA-CGA-EGA-HERCULES-VGA) e ...

Direttamente collegabile al tuo TV color (SCART)

Esclusivista per l'Italia:

Ma.S.E. Via San Romano N. 75 44100 FERRARA
Tel. 0532-767800 (r.a.) Fax. 0532-767375

LA CITTA' MULTIMEDIALE

Le tecnologie a cui l'uomo può far riferimento diventano giorno dopo giorno sempre più complesse. E man mano che di nuove ne vengono esplorate, quelle già padroneggiate entrano a far parte della vita comune dei cittadini. Anche se ci vorrà ancora un bel pezzo prima di vedere un utilizzo pratico e diffuso degli ologrammi (a titolo d'esempio), i computer già si trovano dappertutto e la multimedialità è diventata affare piuttosto comune. Certo la gente non si rende conto di star utilizzando della "tecnologia multimediale" semplicemente attingendo informazioni da una enciclopedia elettronica o armeggiando con uno sportello pubblico dalla concezione piuttosto avvenieristica, ma ciò non toglie che i nuovi strumenti vengano sempre guardati con una certa diffidenza. Cosa fare, allora, per rimanere aggiornati e muoversi al passo coi tempi? Potreste iniziare andando a visitare la mostra vicentina intitolata "La città multimediale".

In questa, che si svolgerà dal giorno 8 Ottobre al giorno 11 dello stesso mese, potrete vagare per una fantomatica città in cui vedrete come gli ultimi prodigi della tecnica stiano andando ad affollare tutti gli ambienti a noi familiari: in Piazza Multimedia potrete finalmente apprezzare appieno il significato della parola multimedialità (parola dalla definizione tanto vasta e arzigogolata da riempire comùodamente ben più di una pagina). In Piazza Studi avrete la possibilità di condurre un'interessante viaggio nel mondo dei media informativi (gestione di "iper-testi" e di "iper-media"). In Piazza Giochi dovrete, ovviamente è un ordine perentorio, venire a visitare il nostro stand completo di macchine da gioco e distribuzione di poster e arretrati. Al Chiosco Telematico potrete richiedere informazioni un po' su tutto ciò che passa per la mente tramite una fitta rete di terminali. Lo Sportello del Cittadino ci dimostra, invece, come cambieranno i rapporti tra noi e gli enti pubblici grazie all'utilizzo di efficenti sportelli elettronici. Infine troverete la Piazza Affari, uno spazio interamente dedicato alla distribuzione di gadget, demo e "roba varia ed eventuale" messa a disposizione dalle ditte che occupano e gestiscono suddetto loco. Alla fine di una simile esperienza sarete certamente più consci del fatto che il mondo che ci circonda è in continua evoluzione e che non sarà certo un chiudere gli occhi e far finta di nulla a toglierci dall'imbarazzo quando un'educato sportello ci chiederà in cosa possa esserci utile.

MEGACLASSIFICA

I 20 TITOLI PIU' GIOCATI DAI LETTORI

1- TURRICAN II
2- HUDSON HAWK
3- CREATURES II
4- CREATURES
5-LAST NINJA III
6- MYTH
7- CATALYPSE
8- CHUCK ROCK
9- BUBBLE BOBBLE
10- INDY HEAT
11- REVS +
12- BONANZA BROS
13- FLIMBO'S QUEST
14- MICROPROSE SOCCER
15- RODLAND
16- TEENAGE MUTANT HERO TURTLE
17- SMASH TV
18- WINTER SUPERSPORTS '92
19- INT. 3D TENNIS
20- ROBOCOD

ZZAPOSTA!

Taglio corto coi preamboli e vi do solo un breve avviso: Ricki questo mese si è preso un periodo di vacanza (come del resto tutti gli altri, visto che è Agosto, mentre scrivo) e così lo sostituisco io. So bene l'entità dell'incarico da JH assegnatomi, condurre la mitica posta di Zzap! non è certo un impegno da niente, tuttavia cercherò di esserne all'altezza (tuttosommato sono reduce dal Bovas' Hard Cafè, no?). Una piccola annotazione prima di iniziare: ho dato un'occhiata alla posta precedente, e pensavo di ritrovarmi un sacco di critiche, ma più dolce mi è stato il naufragar nelle vostre missive, piene di complimenti e di utili suggerimenti: buon segno, vuol dire che avete finalmente compreso i nostri sforzi. Buon mese di ottobre a tutti...

Paolo

NOVELLI SGARBI: UNA RISPOSTA PER TUTTI

Cara pelosamente caporedattorata (e mitica) redazione di Zzap!, sono un vostro affezionatissimo lettore, anche se vi seguo solo da circa due anni. Vi scrivo per complimentarmi con voi del bellissimo giornale che continuate a migliorare di mese in mese. E' da molto tempo che volevo scrivervi, non per dirvi qualcosa in particolare, ma per sentirmi parte di quella grande famiglia che, come ha detto Sim, unisce chi ha la lettera pubblicata per intero e chi ha solo il proprio nome citato nella posta synthetica. Di critiche da farvi non ne ho, devo solo dirvi che SIETE DEGLI ASSASSINI, per ritagliare il tagliando del concorso ho dovuto -sniff- mutilare una recensione ed un commento del mitico Geims (a proposito, caro JH, anche se il Tonnfumetto è in bianco e nero, pubblicalo, ti prego!). Un elogio particolare va ai Bovas, siete bravissimi, ma forse dovreste accorciare lo spazio riservato alle interviste di BovaByte per dedicarlo maggiormente alle novità elettroniche, come Automa. Volevo inoltre aggiungere una miglioria all'idea di Martino Salvatore, certamente troppo semplice (!? NdR). Io re-ricensirei TUTTI i giochi usciti fino ad oggi. "Ma com'è possibile?" - Direte voi - Semplice, il trucco sta nel trasformare Zzap! in un quotidiano (così Giancarlo potrebbe lamentarsi dei ritardi più spesso) (ne dubito, probabilmente morirebbe d'infarto prima NdP). Nel frattempo, però, sarebbero usciti nuovi videogiochi, e così bisognerebbe rincominciare tutto da capo (aiuto, mi fuma la testa). Accanto alle recensioni vecchie, poi, metterei quelle nuove per fare un confronto e, nel frattempo, potrebbe uscire una seconda ristampa di Zzap! (Stanno arrivando quelli della neuro a portarmi via) (comprensibile NdP). Naturalmente scherzavo. Complimenti anche per le recensioni degli OAV, sono veramente belle! (OOOOH! La buon'ora!! NdP) (...) Sul problema dell'angolo in Rosa non ho molto da dire, anche noi maschi non possiamo mettere la gonna... scherzi a parte, mi pare che Ricki abbia già risolto il problema (complimenti per la Posta, riesci davvero a farla sentire come "mia"). La lettera di Sim a me è piaciuta, ma vorrei fare una modifica all'inizio:

"Salve, signor Pinco, è uscito Zzap!?"
"Sì, guarda, è lassù in cima, a circa 200 metri dal suolo"
"grrrrrrrrrazie!"

Saluti a tutti i redattori (a proposito, chi è AM?) (AM era un nostro valido collaboratore che celava il suo nome sotto lo pseudonimo "Agrate Man", molto amico di Giovanni Papandrea. Purtroppo però il carissimo Nuke ci ha lasciati per la concorrenza e la stessa sorte è toccata all'uomo di Agrate... NdP)(sbagliato Paolo. Il caro "Agrate Man" è sotto naja. -ndJH) e complimenti anche a Carlo ed Alessandra Gandolfi. Colgo l'occasione per insultare amichevolmente i miei amici Andrea Carducci, Niccolò Terzi (che mi ha tenuto in ostaggio una copia di Zzap! per mesi) e Paolo Aldè. Ok, io ho finito, ci sentiremo ancora molto presto. Ciao e complimenti a tutti.

Guido "OWL" Casalis, alias "Gù 78"

Direi che non è il caso di aggiungere ulteriori commenti, anche se la tua ideuzza di uno Zzap! Quotidiano è un pelino irrealizzabile...

ZZAP! SEMPRE COSI'

Cara redazione di Zzap!, chi vi scrive è un ragazzo di 13 anni che segue la vostra rivista da poco (dal settembre 91). Per me non è importante che pubblichiate la mia lettera, ma vorrei che tu, sì, proprio tu, Ricki, la leggessi con attenzione. Nel numero di maggio un lettore vi ha scritto per lamentarsi delle recensioni, troppo incentrate sulle vicende dei redattori stessi. Bhé, vi dirò... Io mi sono appassionato a questa rivista proprio per il modo in cui è scritta; Zzap! oltre che a recensire i videogames racconta di sè attraverso i redattori e le loro vicende. Che cosa sarebbe Zzap! senza le dispute di Paolo e Dave o i dissensi tra Shin e sua sorella o senza le battute di JH? Se Zzap! NON fosse stato così, NON avrebbe attirato così tanti lettori.

Luca

La prova di Paolo come conduttore della posta comincia proprio

bene: qui manca la risposta. Distrazione? Tutto voluto? Bah! Lasciamo correre (Paolo appena riesco a mettergli una manina pelosa addosso). Per quel che riguarda la lettera di Luca... Bhé, grazie. Ci fa molto piacere che i nostri lettori apprezzino gli sforzi che facciamo per rendere interessante la nostra (e vostra) rivista. Non sono mai stato granché bravo nel trovare le parole adatte a rispondere a dei complimenti, ma sappiate che se voi vi divertite, noi abbiamo di che mangiare (non imparerò mai a esser serio).

CATALYPSE, LA FINE DI UNA STORIA INFINITA

L'epopea della recensione più sfortunata della storia di Zzap! sembra non avere mai fine. Infatti, se una volta ci contestavate i punteggi della pagella, adesso è saltata fuori un'altra apparente incongruenza. Infatti, nella recensione originaria del gioco, JH ha parlato dei motivi che "hanno impedito a Catalypse di meritare la medaglia d'oro", premio che le è poi stato assegnato sul numero successivo. Qualcuno ha così avanzato le ipotesi più disparate, dal fatto che "siamo rincitrulliti" a improbabili accordi economici con la software house italiana... Bene, il motivo di questa "incomprensibile" incongruenza è semplicemente dovuto alla confusione creatasi da alcuni mesi a questa parte con i bollini "medaglia d'oro" e "gioco caldo". In effetti, in teoria un gioco che prende dal 90 al 94% dovrebbe essere un "gioco caldo" (e quindi NON una medaglia d'oro, e così si da ragione a JH), ma ultimamente l'assegnazione del bollino "gioco caldo" ha dato non pochi problemi, visto che il grafico non dispone del bollino in questione e deve reinventarselo ogni volta. Questa è la ragione che ci ha indotti ad assegnare più o meno arbitrariamente la "medaglia d'oro" ai giochi che raggiungono o superano un globale di 90%. E così Catalypse si è meritato, giustamente, la sua bella medaglia (basti pensare a tutti i problemi che l'errore del mese precedente ha potuto procurargli. ndJH). Scusate se ho rubato tanto spazio con questa puntualizzazione, ma mi è parsa importante. Stiamo comunque provvedendo affinché non sorgano più, in futuro, simili problemi.

GAMES PREVIEW

Prima di dare spazio al nostro simpaticissimo lettore, una sola premessa: costui ci ha inviato la bellezza di 4 lettere, una più "spiritosa" dell'altra. Questa, "Lega Byte" (manifesto elettorale di un improbabile nuovo partito politico, il cui programma è dividere i computer in computer del nord, centro e sud, e combattere i virus), "Excanner Cartridge power plus", una cartuccia degna dell'angolo di BovaByte, una missiva di solidarietà e di sostegno per Giorgio Guerra (querelato da Sim alcuni mesi or sono) e...

DRUDI GRAND DRUIDS CAME OF THE WORLD IN TIME TO DIE: in questo gioco voi impersonate il grande Gianni Drudi e dovete trovare una ragazza con cui fare "Fiky Fiky". Il gioco è in stile Maniac Mansion con una colonna sonora che usurpa (usufruisce? Sfrutta senza di? NdP) di tutto il SID, prosciugandolo interamente.
STEP BY STEP, STOP BY STOP, ST***Z BY ST***Z: Rimandiamo per l'indecenza e la volgarità della storia in questione.
RETRODAVE: il mostro brutale Dave rivestito di corazza (quindi più presentabile) deve girare per sette mondi alieni alla ricerca di uno specchio, per capire perché gli alieni sono scappati solo a vederlo (morale: il Dave è più brutto di come lo si dipinge).
STRIPPING ELOISA POKER +: No comment! Rischio la patummiera! (E dai, in fondo questo gioco è riuscito addirittura a entrare in megaclassifica, il mese scorso. Vero, MA? NdP) (Sì! ndJH)
CATALASE: l'astronave di Catalypse è stata risucchiata nel microprocessore di una professoressa di matematica, che sta calcolando l'asse X per tutte le incognite, mettendo voi in difficoltà.
SPACE CROCIATA: un volontario eroe suicida nello spazio viene messo sulla croce a gambe incrociate dagli alieni.
LET'S GO CHUCKED ROVCKED: utility per musica da cavernicoli (che bello, avevo sempre desiderato suonare la clava! NdGeims)
IVAN "IRON MAIDEN" STEWART GRAND PRIX CAR RACER: Dovete resistere gareggiando in un circuito mentre ascoltate con il volume al massimo Week End Warrior degli Iron Maiden.
MANUELA: siete alla 37sima puntata. Cosa farete ora che Patrizia è andata insieme a Michela, che è cugina della sorella del marito di Daniele che era sposato con Vittoria, la quale è incinta poiché x=a+1/b con x<>75?
MANUEL: siete alla 38esima puntata e vi siete trapiantati gli ormoni!!
A PUMMAROLA 'N COPPA: riuscirete ad evitare i mafiosi, le tangenti, le tasse e gli attentati, costruendo una pizzeria in Puglia?
BLACK OR WHITE: riuscirete a far diventare bianchi tutti gli amici neri di Michael Jackson?
KILLING BOVABYTE: dovete ammazzare un Bovas per ogni battuta che non fa ridere.
WELCOME TO THE JUNGLE: uscirete sani e salvi dalla redazione di Zzap!, senza aver consegnato in tempo articoli e recensioni?

Samuel Airoldi

Ci sarebbe poi un PS, ma ho preferito tagliarlo (pensavi di avermelo cancellato, eh? Sappi che Elo sa e che nulla sfugge all'occhio vigile di Zzap! ndJH) . Scordati comunque l'indirizzo di Eloisa, ora che sa da dove proviene il fantomatico strip poker a lei dedicato potrebbe decidere di fare una capatina dalle tue parti armata fino ai denti. E per te non sarebbe bello, credimi.

DE POSTA DISPUTANDUM NON EST

Spettabile redazione di Zzap!, sono un vostro affezionato lettore e vi scrivo dalla provinvia di Bergamo. Vi chiederete angosciosamente per quale motivo ho taciuto fino ad ora! Bhé, la risposta non è molto semplice, il fatto è che pensavo che fino ad ora per scrivere a un giornale bisognasse avere qualcosa di preciso da dire, ed invece, leggendo tante lettere che pubblicate, mi sono accorto che per scrivere alla vostra rivista non è necessario! Ma vi rendete conto di come tutto ciò sia fantastico? E' davvero il massimo! (Di un po', sfotti per caso? NdP). Questo è il più puro anticonformismo. Dobbiamo tutti avere qualcosa da dire quando apriamo la bocca? Sì? E perché? Perché parlare a vanvera per esprimere concetti fritti e strafritti, perché essere sempre obbligati a dire quello che vogliono gli altri? Non è più bello, invece, intavolare un discorso che dura ore ed ore ed in conclusione non conclude nulla? Em, scusate, mi son lasciato andare... Penso sia il tempo di andare dal neu... Di chiudere.
Vi saluto tutti, ragazzi, ed un saluto particolare va ai BovaByte.

MICHELE, lo pseudoparamoderato.

PS: ma vi immaginate scrivere tutto questo a macchina, senza saper scrivere a macchina? Ho l'indice della mano destra ridotto ad una lampadina rossa, ora è insensibile pure al dolore...

Parto dal fondo: e allora pensa un po' a me che sono costretto a

ribattere tutte le stup... tutte le opinioni che mi scrivete!! Per il resto, lascio ai filosofi che seguiranno la soluzione dei tuoi angosciosi dilemmi, anche se sono d'accordo con te sul fatto che, ognuno, dovrebbe essere più libero di esprimere la propria opinione, senza temere il giudizio altrui.

OMONIMIE E DELIRI DI MEZZA ESTATE

Ciao! Come te la passi, Ricki? Spero bene, ma nel caso non fosse così non preoccuparti, passerà in fretta (alla faccia di quello jettatore di Murphy!). Sai, sono proprio curioso di sapere cosa stai facendo in questo momento. Come? Ah, già, ovvio, stai leggendo la lettera. Ma io non intendevo questo. Diciamo che mi stavo chiedendo quando avresti letto questa lettera. Prima di chiudere il numero di settembre? In vacanza, su una spiaggia soleggiata con un occhio sulla lettera ed un occhio alla tedeschina col costume bianco trasparente (he he he, il lupo perde il pelo ma non il vizio... Comunque credo che questa ipotesi sia da scartare a priori...)? (SBAGLIATO!! Anche se adesso sto digitando la tua lettera in casa mia, qui ad Alassio, l'ho proprio letta alla spiaggia, con tanto di tedeschina e thè freddo alla pesca sul tavolino. He, he he he he!! NdP)(Non capirà mai che le tedeschine NON vanno utilizzate come soprammobile. ndAlex). Mah, comunque passo al motivo per cui vi ho scritto... Innanzitutto, senza fare adulazioni, devo complimentarmi con tutta la redazione per il lavoro svolto mensilmente; Zzap! sta raggiungendo pian piano l'apice e sta conquistando una posizione che gli permetterà di continuare la pubblicazione anche in seguito alla graduale fine del glorioso 64, che purtroppo già si nota pesantemente, e devo complimentarmi vivissimamente con Gianca, che ha portato avanti molto bene il compito di caporedattore, dimostrando di non essere affatto una mezza calzetta!! (E' perché lo conosci solo a metà... Come dici, JH, due frustate e poi fuori a calci? Va bene, non ne dico più. NdP). Comunque, caro JH, nella mia più "pura umiltà" devo correggerti: Paperboy è uscito su game boy, e, anzi, è forse più bello del seguito (mea culpa. ndJH). Sì, anche tutto lo staff dei redattori ha svolto ottimamente il proprio lavoro, perooooo... Hmmm... Sì, ci sono i Bovas, mitici, con le loro scemenze al limite dello scompisciamento; c'è Marco (applausi! BRAVOOO! BIIIIS! CLAP CLAP!) (La folla è in delirio, le ragazze si strappano i capelli, è una vera e propria ovazione, cioè, volano uova marce da tutte le parti!! Ehmm...), c'è Shin, l'esaltato (sei forte Emanuele); c'è quella splendida creatura di sua sorella Eloisa, un vero skianto (elo, sei fantastica!); c'è lo "storico" Luke, ci sono Max, Alex, Stefano, i Bbros... Ma manca qualcosa... Insomma, manco io!! Lo so che sono tanti a chiedertelo, lo so, non è un lavoro facile ma... Senti un po'. PERCHE' SCEGLIERE PROPRIO QUESTA SOTTOSPECIE DI MOCCIOSO (!?!) COME ULTERIORE REDATTORE DI ZZAP!? Otto buoni motivi, ecco perché!

1) Perché pur avendo solo 14 anni, la mia maturità è pari a quella di un.. Bambino di 5 (comunque di gran lunga superiore a quella di altri redatt.. Stavo solo scherzando...) (Come ti permetti! Siamo uomini, noi, mica poppanti! E tu, Marco, restituiscimi subito il bavagliolo. Ma cosa fai! BUAAAAA! Giancarlo! Marco mi ha sporcato il bavagliolo con le matite colorate! Mettilo in castigo! Lo dico alla mamma, ecco! NdP)
2) perché sono simpatico, istruito, intelligente, bello, esperto in materia e, soprattutto, sono molto modesto.
3) perché ho conoscenze molto, ma molto in alto! (Mio zio d'America abita al 217esimo piano dell'Empire State Building)
4) Perché con la mia presenza le vendite della rivista subirebbero un considerevole incremento (visti gli amici, i parenti...)
5) Perché sono un vero maestro del Joystick. Però sono sei mesi che gli dò lezioni, ma non ha ancora imparato a scrivere, quel testone! (E' pietosa, lo so)
6) Perché io armato, fui, mezzeca, e voi picciotti ci tenete alla pelle, ah? Bedemace santessema!! (senza offesa per gli isolani, è solo un classico luogo comune...)
7) perché ho già approfondite esperienze in campo giornalistico... Infatti sono stato direttore della fanzine scolastica, e ho provato personalmente le "lunghe notti" precedenti alla data fissata per l'uscita del giornalino (non dirlo a me NdP)
8) Perché sono un virtuale, ecco, ehm, volevo dire un virtuoso e poi.. Perché sì e basta! (E questo è il motivo più valido)
9) FINE. Questo non è un buon motivo ma serviva solo a concludere la lista.

Allora, che te/ve ne pare? Sono o no l'"uomo" che fa per voi? Almeno pensateci, occhei? (Soprattutto tu, JH, caro battufolino, e anche tu, zietto, sai, ti seguo sempre a USA Today... ZIN ZIN concerto per archi Nr 5). L'unico problema è che a 14 anni si ha ancora una certa dipendenza dai genitori, ma ogni problema verrebbe sormontato se fossi assunto.

(...) Complimenti a Bovas per la loro "rivista nella rivista", l'intervista a "Becchinbauer" ha sfiorato i vertici dello scompisciam.. Ehi, ma quella bionda abbracciata al Paolone sul Nr 69 è davvero in topless! Diavoli dell'inferno! E guarda com'è rosso il naso del cuccadores nella foto a pag 76! Ma siamo sicuri che Paolo non abbia alzato un po' troppo il gomito? (...) Ma la caricatura di quel MA o AM o come diavolo si legge, dovrebbe davvero rappresentare il mio eroe quasi omonimo? Senza offesa per le tue doti artistiche, Elo! A proposito, MESAGGIO PER ELOISA: sei stupenda, fantavolosa, bellissima, impareggiabile, sexy, seducente, spiritosa, divina, paradisiaca, affascinante, attraente, splendida (continua...) Ora posso avere il tuo indirizzo? Ehi, Shin non prendertela, verrà anche il tuo momento di gloria, e poi, non tutti riescono col buco (vedi foto) (era qui allegato un interessante confronto fotografico tra Shin e la figlia di fantozzi) ehm, nessun volgare doppiosenso, non fraintendete...). Mi piacerebbe sapere qualcosa di più su tutti voi... Ah, un'ultima cosa, evitate di mettere in copertina i giochi dell'Amiga, o mi procurerete un infarto (Guy Spy, ad esempio). A presto!

Marco Avoletta

In un modo o nell'altro, Marco Avoletta riesce sempre ad essere protagonista nelle pagine della posta. Ho pubblicato la tua lettera perché mi è piaciuta particolarmente (che scoperta, se non mi piaceva, perché avrei dovuto pubblicarla?), e perché così posso finalmente spiegare a tutti una cosa fondamentale: giocare, per noi, è un lavoro. Può sembrare banale, ma vi assicuro che non è così. Un conto è giocare per divertirsi, per scaricare la tensione dopo una giornata di studio. Un altro è impugnare il joystick con lo scopo preciso di valutare obiettivamente quanto si ha di fronte: giocare perde un po' il suo scopo, il suo fascino. C'è poi da tenere presente che dopo aver giocato bisogna scrivere la recensione, trovare gli estremi di valutazione ogni volta, tenendo presente anche tutto il panorama software esistente, fare dei paragoni, riportare le eventuali innovazioni e -ahimè- valutare attentamente anche i difetti del gioco stesso. E questo per quanto riguarda il singolo gioco: ogni mese bisogna scrivere un minimo medio di 15-20 recensioni, e la rivista ha una determinata data di chiusura. Bene, quelle 15-20 recensioni DEVONO essere pronte entro quella data, indipendentemente da tutto ciò che ci circonda: interrogazioni, compiti in classe, gatti che muoiono, ragazze che ci lasciano e sentimentalismi vari, passano tutti in secondo piano. Poi c'è il problema "reperibilità". Un redattore deve essere sempre disponibile. Io stesso sto lavorando in vacanza, tanto per capirci. Quindi eventuali "strette dipendenze" con genitori e parenti vari vanno eliminate a tutti i costi. Tu hai 14 anni, sono stato quattordicenne anch'io e so cosa vuol dire. Tuttavia, il talento sembri averlo, ma io ti consiglierei di aspettare

ancora un paio d'anni prima di gettarti a capofitto nel mondo dell'informazione. Non scoraggiarti, però. Anch'io mi sono fatto le ossa su giornalini scolastici vari, ma ti assicuro che tra questi ultimi ed una rivista a tiratura nazionale c'è una bella differenza.

E VAI CON LE CRITICHE!!!

Cara redazione di Zzap!, vi scrivo perché da un po' di tempo, quando leggo la vostra/nostra rivista, mi accorgo che c'è qualcosa che non fila più tanto bene come prima. Non mi lamento tanto del fatto che non ci siano giochi belli (d'altra parte non è colpa vostra), bensì di alcune caratteristiche del giornale di cui già qualcun altro si è lamentato. Innanzitutto sarebbe molto meglio se aumentasse il numero di commenti per ogni recensione, magari limitandosi a una pura e semplice frase esplicativa di ognuno dei redattori, priva di faccine o cose varie. Vi dico questo non perché sono un ipocrita egoista che pretende solamente di veder sgobbare gli altri, ma, bensì, perché credo che molti lettori, come me del resto, abbiano trovato in redazione chi, più o meno, gli somigli come scelte e modelli parametrici di un gioco. Così, ad esempio, se un gioco raccoglie giudizi discordanti, io (lettore in generale) so che, per quanto mi riguarda, sarò certamente di parere affine al mio "corrispondente" redattore, ed avrò un'idea più chiara del suddetto programma.
Vi vorrei raccontare, inoltre, di quando comprai la prima volta Zzap!. Era il nr 49 e la cosa che non mi piacque maggiormente fu l'aspetto generale che mi faceva sentire completamente spaesato, come un naufrago in terra straniera. Ciò che maggiormente accentuava questo stato d'animo era la sottospecie di linguaggio cifrato che caratterizzava (e caratterizza tuttoggi) l'intera rivista. Mi riferisco, per esempio, alle faccine. Cosa volevano dire quelle tre lettere sulla maglietta? Non è stato molto bello cercare nell'indice i nomi a cui corrispondevano le varie sigle MA, BDB... Poi nella posta e nelle recensioni si parlava, e si parla, con aria da veterani, si citano lettori famosi (per voi), sigle famose (per voi), vicissitudini famose (idem come sopra) quali fantomatiche rondini odiate per qualche oscuro motivo, oppure la Uno di Max destinata allo sfasciacarrozze per misteriosi eventi, e così via... Capisco che per voi sia tutto palese, ma provate ad immedesimarvi in un ragazzo all'oscuro di tutto, che vuole leggere qualcosa di nuovo per informarsi in campo videoludico. Come si comporterebbe, secondo voi, davanti ad un sacco di paroloni che voi scrivete per occupare un po' di spazio in più? Passerebbe alla concorrenza. Scusate se vi sto offendendo, non è questo il mio intento. Voglio solo farvi capire che le "tematiche" e gli argomenti di cui parlate possono apparire a un lettore come appaiono a me le versioni di latino: totalmente oscure. Perciò penso farebbe piacere, soprattutto ai lettori nuovi, una piccola legenda con i redattori e le rispettive lettere di riconoscimento. (C'è già: è il colophon sotto il sommario. Scusami, ma cosa ci vuole a capire che PB sta per Paolo Besser e che MA sta per Marco Auletta? "Dave" non sarà un paio di iniziali, ma si capisce che è Davide. Shin è Emanuele e JH è Giancarlo. Ok? NdP). Parecchi mesi fa, inoltre, sostenevate che le recensioni sarebbero state tutte firmate (mentivamo. ndJH). Ma ciò non è avvenuto, anzi, avete ridotto il numero di commenti e vi siete limitati, al massimo, a mettere una faccina a bordo pagina e a far intendere che quello/a è l'autore/autrice della recensione (ti confondi, forse, con lo Zzap! Inglese NdP).
L'aspetto grafico generale della rivista è indubbiamente migliorato; tuttavia, a volte, capita di trovare recensioni illeggibili a causa di una disattenta scelta dei colori dello sfondo e del testo, anche qui, dunque, farebbe bene un po' di attenzione in più. Avrei anche da ridire sulle fotografie. Prima erano molto più belle! Si può sapere cos'è successo? Si è appannato l'obiettivo? D'altronde paghiamo 4000 lire per ogni giornale, e credo, quindi, che sia doveroso uno standard qualitativo migliore. E poi dite al grafico di rimpicciolire i titoli nel top-secret, non fa niente che ci siano pochi cheat, ma per lo meno siate onesti e non tentate di ingrandire questa rubrica con false gonfiature. Vorrei terminare questa mia sezione critica della lettera dicendovi che, se ho elencato solo i lati negativi della rivista, è perché di solito sono quelli che balzano subito all'occhio; per il resto, infatti, posso dire che siete fantastici, eccezionali, inimitabili! (...)
Concludo questa mia lunga missiva ringraziandovi immensamente per avermi dedicato la parte finale della Posta Brevis del nr 59 e vi saluto recitando quelle fortunate parole che mi hanno valso fama e vanagloria e, soprattutto, la seppur fuggitiva apparizione in una delle più belle riviste che abbia mai letto: "Compriamo Zzap!, per avere un Virgilio nell'inferno del mercato del Software".

Grazie di cuore, **Claudio**

Probabilmente ti sarai già scandalizzato per come ho "tagliato" a più riprese la tua esauriente -ma, devi ammetterlo, troppo lunga- missiva. Tuttavia penso di aver dato maggior importanza a ciò che veramente contava della lettera. In fondo la diatriba sulle console è superata in partenza: o leggete 20 pagine dedicate a queste macchine da gioco, o vi accontentate di un Zzap! con 20 pagine bianche. Quindi, fate un po' voi... Per il resto, ho passato la soluzione ai famelici Bbros e quindi incrociamo tutti le dita. Ho apprezzato la tua idea di scrivere la lettera con il Geos, e concordo con te sul fatto che sia il programma (soprattutto l'incredibile V2.0) che più di tutti sfrutti le capacità del C64. Tuttavia non penso che possa effettivamente costituire un ottima via per rilanciare l'8 bit di mamma Commodore: un computer a 16 bit non costa poi così tanto, e se uno ha veramente bisogno di disegnare, impaginare, scrivere ecc ecc, certamente non lo fa con un C64. Io stesso sto scrivendo con un C1-text su Amiga, che non disporrà di tutti quei ghirigori che tanto amavo di Geowrite, ma è decisamente più veloce. Ma passiamo alla risposta. Sulla questione delle faccine, prefeirei soprassedere, anche perché sei stato il primo e l'unico ad aver trovato difficoltà ad individuare i redattori. Sull'esiguità dei commenti, bhé, ci hai beccati in castagna! Effettivamente a volte compaiono sulla rivista recensioni di tre pagine con un solo commento, e ciò non è molto bello a vedersi, ma questa, ultimamente, è stata una scelta dettata dalla quantità di spazio messoci a disposizione per ogni recensione: dalle risposte giunteci un anno fa tramite il megaquestionario, risultava chiaro il vostro desiderio di vedere più foto sulla rivista, e vi abbiamo accontentati. Questo, però, a spese del testo, che ha subito una drastica riduzione. Da qui la necessità di inserire un minor numero di commenti. Se la cosa ti può far piacere, tuttavia, sappi che i voti ai giochi non vengono mai assegnati da un unico recensore, ma da tutta la redazione, o per lo meno da tutti coloro che l'hanno visto (ho appena controllato il numero di Settembre di Zzap! -benedetta pignoleria- e mi sembra proprio che ci sia solo una recensione con un solo commentino - a parte, ovviamente, i budget. ndJH). Non sono d'accordo con te, però, sulla "corrispondenza d'amorosi sensi" che dovrebbe esserci tra noi redattori e voi lettori: i gusti di due persone non potranno MAI essere totalmente compatibili, nessuno, infatti, mi vieta di ritenere Street Fighter II un gioco squallido, quando il suddetto piace a tutto il resto dell'umanità. E le diatribe che sorgono, a volte, tra me e JH all'interno delle stesse recensioni, dovrebbe costituire la prova lampante: non si può essere sempre d'accordo. A volte, poi, nelle recensioni, inseriamo determinate "battute" (capito? BATTUTE) in cui ci prendiamo in giro, e anche se toccano sfere personali, sono comunque comprensibili almeno nel 90% dei casi. Ed il restante 10% serve ad incuriosire il lettore, non a spaesarlo. Certo, se si dà ad una nota la stessa importanza che si dà al commento globale e ci si accorge dell'ironia solo quando ci si va a sbattere contro con il naso, nessun lettore

capirà mai una recensione.

SHORT MEDLEY

Ed eccoci arrivati all'immancabile appuntamento con quella che Ricki ha ribatezzato, a suo tempo, Posta Synthetica. Mi sembra ingiusto sfruttare un'idea sua e, per questo mese, la posta in breve si chiama così. Ma bando alle ciance, e iniziamo con Mike the Best, indiscusso leader della posta di Luglio. Stavolta è tornato con due lettere, tra coi un'interessante classifica dei redattori, che però non mi sembra il caso di pubblicare (sai, le invidie, le lotte intestine, la gelosia...) In ogni caso, tutti noi stiamo aspettando il premio assegnatoci. In particolare io, non vedo l'ora di ricevere il primo numero della rivista "Le Massaie Oggi" di cui sono ora neo-abbonato. Grazie. Per il resto, non credo a nessuna delle tue parole! Nessun marocchino venderà mai l'originale console Kamikaze, quella che ti ha venduto è una squallida copia taroccata, e che non ha il bollino blu. Se poi ti è apparso De Michelis seminudo nel livello Porno-game di Tiripinta II, è evidente che la tua copia del gioco è piratata, magari da un propagandista politico. Marco Facchini ci chiede dove diavolo sia finito l'Amstrad. Grazie per avercelo ricordato, provvederemo (bisognerebbe ricordarlo ai produttori di software, ma qualcosina è in arrivo.ndJH). Gaspare Cazzadoro da Roma, ci chiede invece che fine abbia fatto il fantomatico C65, la naturale evoluzione del 64 di cui si vociferava l'uscita un anno fa. Scottata dal fallimento del C64GS, evidentemente, la Commodore ha preferito non gettarsi in operazioni commerciali a rischio come lanciare un nuovo 8 bit. E non ti so dire se abbia fatto male o meno. Scordati però il poster con le donne nude su Zzap!, non è molto in linea con l'argomento trattato dalla rivista e poi, se ne vuoi uno, puoi sempre comprare Playboy. Grazie per la cartolina. Emanuel d'Addio (che cognome allegro) ci ha spedito l'ennesima recensione di un gioco per Kamikaze. Vorrà dire che faremo così, io e Dave: le conserveremo tutte, e a quella più meritevole andranno gloria e pubblicazione. Ok? (Cercate però di essere brevi, massimo due facciate di foglio a righe da quaderno). Federico Reforgiaro ci ha spedito la sua recensione di Cabal ed Hudson Hawk. Ok, anche a me Cabal è piaciuto, però non lo considero un capolavoro. Ora finiamola, però! Salvatore HKM Carboni ci spedisce un appassionato appero maschilista pro-Giorgio Guerra ed auspica un ridimensionamento dello spazio dedicato alle lettrici nella posta. In particolare se la prende con Daniela Lucia Astrid, alla quale contesta il "suo manifesto del femminismo videogiochistico, in base al quale la donna è tanto più donna quanto più assomiglia all'uomo", dato che "la maggior parte delle ragazze ha altri interessi, vive la propria femminilità senza cercare di assomigliare ai ragazzi, perché così ci si rende solo ridicole: cosa pensate degli uomini che si comportano da donne?". Scusa, Turi, ma chettestaiaddì? Non credo che Daniela volesse diventare uomo, rileggiti un po' la sua lettera. E poi, scusate un po' tutti quanti, vi sembra proprio Zzap! LA rivista su cui fare certi discorsi? Perché ogni tanto non mi parlate pure di videogiochi, eh? Sapete, quelli con l'astronave... Personale per Lenzo Basil: è inutile che cerchi di metterti in contatto con Licia di Varese (marpione) per darle il mio indirizzo. Tanto ci ho già pensato io (he he he! Marpione...). Veloce per Gaetano Coletta (the machine gun): Rocky esiste già dal 1984, ma a questo punto dubito che riuscirai a procurartelo. Passiamo ora a Paolo Chiantore, che ho avuto pure modo di conoscere personalmente (di sfuggita) in una calda serata alassina. Scusa se ti ho un po' maltrattato, ma andavo di fretta (e comunque con le tipe non è che sia andata tanto bene: 2 di picche. Anche i grandi cuccadores, sbagliano) ed ero stanchissimo per il viaggio di poche ore prima. In ogni caso, passo a rispondere alla tua lettera: quando Cattivik sarà recensito, JH verrà legato ad una sedia e messo sul balcone in via del tutto cautelativa, ma non credo sarà necessario, perché tanto JH è una persona onesta, e come tale non "influenzerà" di certo il nostro giudizio su quello che sarà, molto probabilmente, il primo caso di gioco programmato da un redattore. Squillino le trombe e rullino i tamburi perché... E' tornato Gavino Barria, sfuggito miracolosamente al linciaggio di una folla del tutto priva di senso dell'umorismo: in questa sua nuova missiva ci ha parlato dei negozianti "alla Quark" ed ha confermato quanto tutti, qui in redazione, avevamo pensato sulla sua lettera precedente: era solo una presa di posizione ironica nei confronti dei genitori, che gli avevano proibito di usare il computer. A proprosito, un tale ci ha scritto lamentandosi del divieto, datogli dai genitori, di leggere Zzap!, almeno finché la sua situazione scolastica non migliorava. Le scelte "adulte", come tali, non vanno giudicate, tuttavia non impeditemi di dichiarare apertamente l'inutilità di un provvedimento simile. Certo è, però, che zzap! Va letto DOPO aver studiato, e non mentre lo si fa. Ok? Così facciamo contente anche le mamme più apprensive. Il Mago Nick ha previsto la bocciatura dei tre maturandi di redazione. Hai ciccatro, hai ciccato, hai ciccato! Tiè! Infatti gli allora "maturandi" Paolo, Dave e Luca, oggi sono tutti "Maturi". Domani, molto probabilmente, marciranno. Aristotele (5.10) ci ha inviato una scatola di scarpe con dentro n1 confetto di forma strana e dubbia provenienza, n1 corso di filosofia comparato oriente e occidente, n1 cassette con registrato Stefano a USA Today, n1 coupon abbonamento Computer+Videogiochi, n1 racconto scemo, n1 fo stanza del suddetto, n1 confezione bicromato di potassio, n1 richiamo sportivo, n1 depliant Eurodisney, n1 attaccapanni, n1 "Penna Ottica", Stagno e Alluminio, n1 confezioni Golia scaduta, n1 Print Test, n1 conf. Cromato piomboso, figurine e spille varie, senza naturalmente contare tutti gli oggetti di dubbia provenienza allegati. Sparati! Franceso Maria Politi ci ha scritto una lunga lettera-confessione, in cui denuncia la sua posizione nei confronti della vita, della chiesa, dei videogiochi, del tutto. Mi stupisci, sai? Io a 14 anni mi ponevo tutt'altri problemi, molto più futili. In ogni caso, anche a me piace Frank Zappa, anche se non lo ascolto spesso. Tuttavia sono sicuro che tra gli altri redattori si nasconde qualche discepolo del grande Frank.

CARTOLINA DELL'ESTATE (EDIZIONE 1992)

Come ogni anno, ci è arrivato un sacco di cartoline dai posti più disparati. C'è chi ce ne ha spedita più di una (vero, Aristotele?), chi ci ha mandato qualche immagine spiccatamente sexy (mucillaggini, eh, Aristotele? -sì, sempre lui!-), e chi ci ci augura "Saluti e Critiche" (come Davide Cipolla. E' inutile che ti firmi solo "Microtron", ormai ti conosciamo bene tutti quanti! NdP). In ogni caso, permettetemi di ringraziare anche Alessandro Tangarelli, Patrick S. Colgan, Mauro Precorvi, Pierluigi da RE, Salvatore Carboni, Fabio Diacoli, Cecco, e tutti gli altri...

SPACE OVER

Fino adesso ho scritto circa 32000 caratteri, penso possano bastare a riempire quattro pagine (fine ironia, non ho la più pallida idea di come farà il buon vecchio Carlo a farceli stare, in quattro pagine)(infatti... ndJH). Tirando le somme di questo mio fugace appuntamento con la folla zzappiana, non mi sembra di essere stato così malvagio. Quasi mi dispiace dover rendere carta e calamaio a Ricki, ma questa è la vita. Auguroni a tutti!

Paolo Besser

Nintendo®
GAME BOY™
GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
PRINCE of PERSIA
BY JORDAN MECHNER
OFFICIAL
GAME BOY
MINDSCAPE
INTERNATIONAL
Nintendo
Il sultano si è allontanato dai suoi domini per combattere una guerra lontana. Il suo Gran Visir si è proclamato unico reggente del trono di Persia e vuole costringere la bella figlia del sultano a sposarlo. Solo un ostacolo si frappone fra il Gran Visir ed il trono: un avventuriero straniero, all'oscuro degli intrighi di palazzo, che si è innamorato della principessa. Il giocatore veste i panni di questo spavaldo che, dietro ordine del Gran Visir, viene arrestato e gettato nei sotterranei del palazzo reale. Proprio da lì inizia il suo cammino alla volta del riscatto della bella figlia del sultano...
TOYS®
LEADER
CADARIO
PRINCE OF PERSIA IS A REGISTERED TRADEMARK OF BRØDERBUND SOFTWARE, INC. © 1989, 1992 BRØDERBUND SOFTWARE, INC. JORDAN MECHNER.
© 1992 VIRGIN GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED TO MINDSCAPE INT. NINTENDO, GAME BOY AND THE OFFICIAL SEALS ARE TRADEMARKS
OF NINTENDO OF AMERICA INC